NUMERO 6 MAI 92

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux

SEGA

ASTERIX
NINJA GAIDEN
ROBOCOD 1ère partie

TOUS LES SECRETS DEVOILES

SEGA

KID CHAMELEON POSTER GEANT

TOUTES LES NOUVEAUTES TESTEES ET COMMENTEES

T 4702 - 6 - 30,00 F

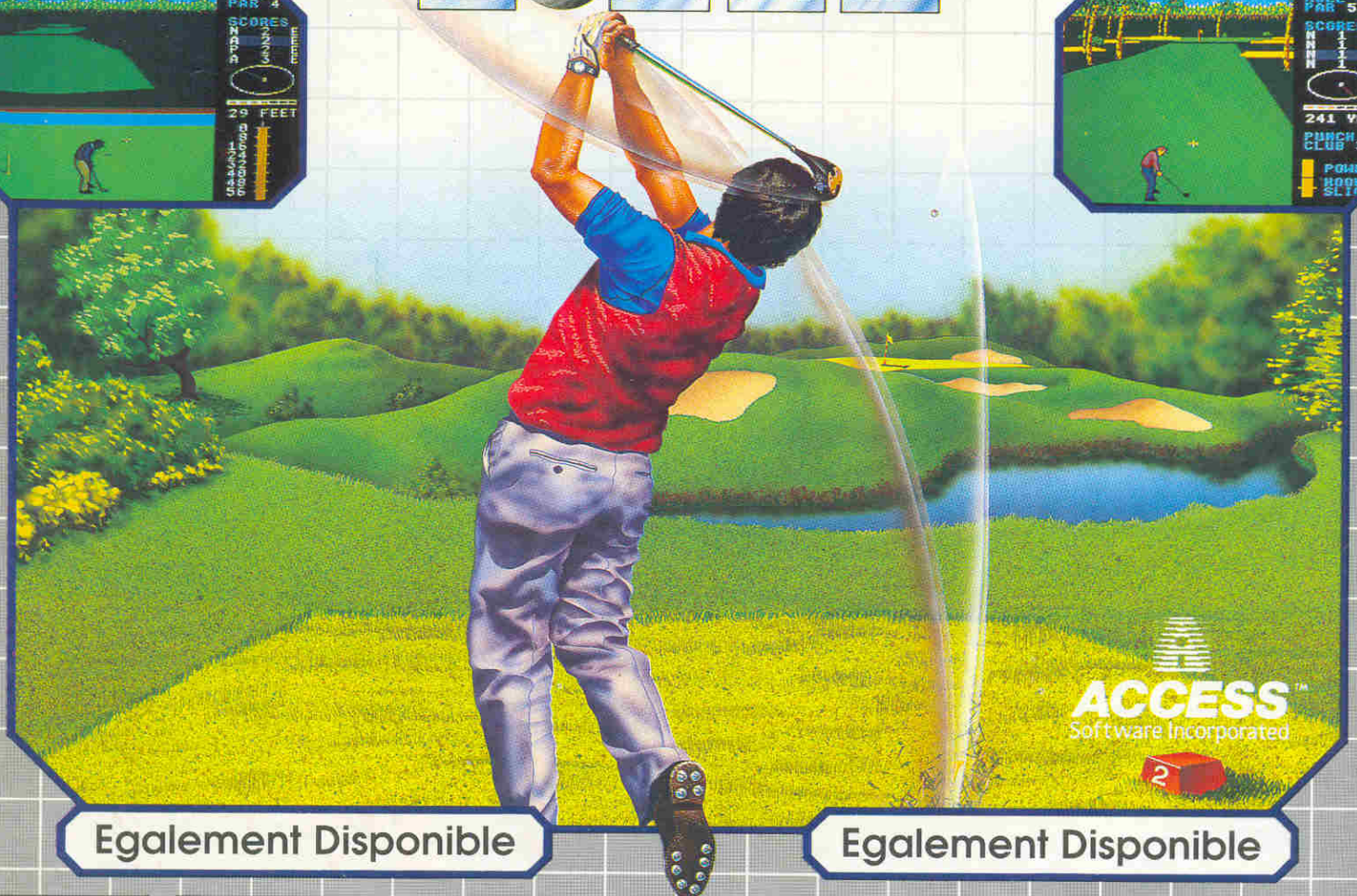
N°6 ● MAI 1992 ● 30 F ● BELGIQUE 215 FB ● LUXEMBOURG 215 FL ● SUISSE 9,5 FS

L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR...

U.S. GOLD®

SEGA™
Master System™

World Class LEADER BOARD™



Egalement Disponible

Egalement Disponible

"World Class" Leaderboard™ reproduit fidélement trois parcours 18 trous parmi les plus célèbres au monde:
- Saint Andrews - "le plus prestigieux"
- Doral Country Club - "le monstre bleu de la Floride"
- Cypress Creek - "le plus grand et le plus beau"

Vous pourrez jouer aussi au Gauntlet Country Club, le défi ultime pour ceux qui ont fait leurs preuves sur les plus grands parcours du monde.

MEAN MACHINES MEGA GAME 92%
'le meilleur jeu de golf de SEGA'

COMPUTER AND VIDEO GAMES. C&VG HIT 90%
'Si vous cherchez le meilleur jeu de GOLF SEGA, nous l'avons trouvé: c'est WORLD CLASS LEADERBOARD!'

Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the

SEGA™
Master System™

Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the Sega Master System, Master System II, and Mega Drive with Master System Converter

SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME. © 1990, LUCASFILM ® INC. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.
GAUNTLET™ and PAPERBOY™ © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION.
IMPOSSIBLE MISSION™ © 1990 EPYX INC.
WORLD CLASS LEADERBOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC.
HEROES OF THE LANCE © 1988, 1991 TSR Inc. © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and DRAGONLANCE are trademarks owned by TSR Inc. and used under license from Strategic Simulations Inc.
OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD.
SUPER KICK OFF. © 1991 Anco Software Ltd.
All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 - 625 3366.

EDITO

Le sondage du précédent numéro a été utile. Vous avez été des milliers à répondre, et je vous remercie très fort. A l'unanimité, vous m'avez demandé des tests plus beaux, plus grands et plus complets : c'est fait. J'aimerais que vous m'écriviez pour me dire ce que vous en pensez. Et n'hésitez pas à me faire part de vos suggestions et de vos critiques, je les lis toutes très attentivement. Continuez aussi à m'envoyer vos dessins !
N'oubliez pas que Mega Force est désormais mensuel : notre prochain numéro sortira le 5 juin. Il y aura plein de surprises, et plein de nouvelles astuces secrètes. A bientôt !

Sonic.

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93500 Pantin • Tél. : (1) 48 43 09 91, Fax : (1) 48 43 09 58 • **Directeur de la publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Chef de Rubrique :** Sylvain ALLAIN • **Secrétaire de Rédaction :** François GABERT • **Maquette :** Yves RAYNAUD, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de la couverture :** Kid Chaméléon (SEGA) • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél. : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Astérix réalisé par MANU et SYLVAIN • James Pond II par MANU • Ninja Gaiden par Philippe CHARMES. Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires.

SOMMAIRE

n°6 MAI 1992 PARAIT TOUS LES MOIS

LES MEGA JEUX

MASTER SYSTEM

Astérix 14

MEGADRIVE

James Pond II / Robocod (1ère Partie) 82

GAME GEAR

Ninja Gaiden 46

LE FORUM

Le courrier de Sonic 4
Les Infos / Sayonara / Dernières Sorties 6
Mega Scores 81
3615 MegaForce III
Hit-parade 56
Les secrets de Maître SEGA 42
Abonnement 98
Concours Game's 64
En détresse 92
Petites Annonces 94

PREVIEWS
Console, ne vois-tu rien venir?

Olympic Gold (MD-GG-MS) 36
Back to the Future Part III (MD) 38
Devilish (GG) 39
Champions of Europe (MS) 40
Air Rescue (MS) 41

LES NOUVEAUTES
Zapping

Wonderboy 5 (MD) 58
Carmen San Diego (MD) 61
Kid Chameleon (MD) 62
Miss Pac-Man (MS) 65
Pit-Fighter (MD) 66
Paperboy (MD) 68
Klax (MD) 69
Shadow of the Beast (MS) 70
Ax-Battler (GG) 72
Fantasy Zone (GG) 73
Jordan vs Bird (MD) 74
Zero Wing (MD) 76
DJ-Boy (MS) 78
Wimbledon (MS) 80

courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur SEGA, ses machines et ses jeux, bien sûr...
Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), car nous essaierons dès le mois prochain de mettre en page notre nouvelle formule en fonction de la place disponible (ce qui n'est pas évident vu la quantité de courrier que vous m'envoyez !).

Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :
SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

Sonic.

Salut Mega Sonic,
Je viens d'acquérir une Master System 2 et de prendre connaissance de ce génial magazine MEGA FORCE. Et que vois-je ? Dans la rubrique Micromania (pub), un adaptateur jeux Master System/Mega Drive. En quoi consiste-t-il ? Est-il efficace ? Est-ce vraiment un bon investissement ? Je pense que oui mais je voudrais un peu plus d'informations...

Fabien de CROUTELLE.

Sonic : *A ce que je vois, on décortique de fond en comble notre magazine, ce qui est d'autant plus flatteur pour nous. Mais trêve de flatteries superflues. Je crains de t'annoncer une mauvaise nouvelle en ce qui concerne l'adaptateur MS/MD. Tu viens de faire l'acquisition d'une Master System 2, ce qui n'est pas une mauvaise idée, puis tu découvres qu'il existe un adaptateur pour les jeux Sega. Seulement voilà, l'adaptateur en question ne permet pas d'utiliser les jeux MD sur ta MS 2, mais l'inverse. En fait, cette interface permet à l'heureux possesseur d'une Megadrive de disposer des jeux de la petite 8 bits. L'intérêt : simplement permettre aux ex-possesseurs de la Master System d'utiliser leurs anciens jeux sur la 16 Bits. Par contre, si dans un avenir proche tu décidais d'acheter une MD, ce petit appareil se révélerait fort intéressant. Voilà, en espérant que tu n'es pas trop déçu...*

Cher Sonic,
J'ai plusieurs questions à te poser. Depuis que j'ai ma SEGA Master System 2, je crois qu'elle abîme ma télévision. Est-ce qu'une Master system 2 peut abîmer une télévision ? Si oui, est-ce qu'il y a quelque chose pour l'empêcher ? Combien cela me coûterait ?

Thomas LONVIN.

Sonic : *La Master System 2 fait partie, comme toutes les autres consoles d'ailleurs, de la gamme des appareils vidéo courants. Autrement dit, elle a été étudiée pour fonctionner sur n'importe quel téléviseur ayant moins de dix ans ou possédant une prise péritélévision (qui fit son apparition sur tous les téléviseurs dès 1981). Cette prise a comme particularité d'isoler le tuner, une fois la détection d'un appareil vidéo connecté. Le principe ayant évolué aujourd'hui, les postes de télé disposent, et cela depuis 1985, d'un canal auxiliaire ou Audio/Vidéo. Ce dernier évite, lors de la connexion avec une machine telle qu'une console, toutes interférences nuisibles au tube cathodique ou aux circuits généraux dudit poste. Par conséquent, ta Master System ne peut absolument pas être la source d'une malfonction de ta télé. Vérifie toutefois, au cas où ton téléviseur posséderait deux prises péritels, si tu es connecté sur la bonne prise et surtout, dans le cas où il y aurait un magnétoscope de branché, si ce dernier n'interfère pas !*

Cher Sonic,
J'ai une Game Gear et j'aimerais posséder le Tuner TV permettant la réception des programmes télévisés ; comment faire ?

Dany KASFÉTIAN.

Sonic : *Hélas mon petit Dany, le Tuner TV n'est actuellement pas commercialisé en France et, dans l'immédiat, pour une raison de standard, il n'est pas prévu qu'il le soit. Seuls les américains, japonais et européens (tous les pays qui utilisent le standard NTSC ou PAL) bénéficieront de la petite interface.*

Cher Sonic,
J'ai tout plein de questions à te poser et j'espère que tu pourras y répondre. Quand SEGA a-t-il débuté ? Pourquoi SEGA a-t-il supprimé les petites cartes qu'il y avait sur la Master System ? Qui a décidé de faire le magazine MEGA FORCE et où est-il fabriqué ? Sonic, as-tu un rival qui te pose des problèmes ? Y aura-t-il des nouveaux jeux avec des personnages de Walt Disney ?

Olivier M.

Sonic : *SEGA était à la base une société américaine qui fabriquait déjà ce qui allait être les prémices des tout premiers jeux vidéo. Seulement en 1951, SEGA, qui signifiait Service Game, fut racheté par les japonais qui décidaient de diriger leurs efforts, comme tu le sais, sur les jeux et surtout, dans les années 70, tout particulièrement sur les jeux dit d'arcade. En ce qui concerne la suppression du port "card" sur la Master System, il s'agit ici d'une modification évidente. Les petites cartes que l'on pouvait trouver sur la Master n'avaient pas une capacité de stockage importante (environ 32 Ko), ce qui est peu et aujourd'hui insuffisant pour stocker les jeux qui sont actuellement développés chez SEGA. De plus, le prix se révélait à peu près similaire à celui des cartouches, car pour ce cas précis, on utilisait ce que l'on appelle des puces, qui demeurent relativement chères, encore aujourd'hui.*
Pour ce qui est de la création de MEGAFORCE, eh bien l'idée originale en revient à notre cher Directeur de la Publication, qui a su, en plus, trouver l'écho favorable auprès de la firme SEGA, au point de le faire devenir LE magazine officiel des jeux et consoles SEGA en France. Le magazine, quant à lui, est fabriqué en France, de façon traditionnelle dirons-nous, mais la force de son développement, outre son succès phénoménal dans l'hexagone, repose désormais également sur des versions européennes, réalisées pour le Benelux et l'Espagne à l'heure où sont écrites ces lignes.
Non je n'ai pas de rival, car tous les personnages qui font leur apparition sur les jeux que l'on trouve sur GAME GEAR ou MASTER ou MD, sont tous des amis, certains même de longue date et je dois bien t'avouer qu'il y en a même avec qui je fais les quatre cents coups, si tu vois ce que je veux dire.
Des nouveaux jeux avec mes copains de Walt Disney ? Oui, il y en aura et plus d'un, je peux te l'assurer. Non pas parce qu'ils ont beaucoup de succès (même si c'est vrai) mais parce depuis des années, Mr Disney a toujours su choisir les meilleurs supports que l'on puisse trouver pour les faire vivre dans le cœur de milliers d'enfants et d'adultes... Et comme tous les adultes sont des enfants, de tels personnages trouveront toujours une petite place parmi mes amis... Alors patience.

Sonic,
J'ai quelques questions à te poser :
Quand va sortir Sonic 2 ? La cartouche existera-t-elle pour la Master ? Dans combien de temps les manettes SEGA infrarouge sortiront-elles et à quel prix ? Pourquoi ne mets-tu pas le nombre de tableaux, de rounds ou de stages dans le classement des meilleurs jeux Sega. ça m'aiderait plus pour choisir les jeux... ? Quackshot, Decap Attack et Art Alive sortiront-ils sur la Master System ? J'ai une Master System...

Stéphane THEVENIN.

Sonic : *Pour répondre à ta question (qui ne m'est pas posée pour la première fois), je dirai que Sonic2, si aucun changement ne survient d'ici là, devrait voir le jour au Japon à la fin de l'année. En l'occurrence, il y aura trois versions : Mega CD, Megadrive et arcade. En ce qui concerne une quelconque adaptation du soft sur Master, rien n'est prévu officiellement...*
Au moment où tu liras ces quelques lignes, les joypads infrarouge seront disponibles chez tous les revendeurs agréés SEGA et dans bien d'autres points de vente. Tu ne devrais pas avoir de mal à te les procurer dans les magasins spécialisés. Le prix ne m'ayant pas été communiqué, il ne te reste plus qu'à te renseigner.
Comme tu peux le constater, Mega Force est devenu mensuel et par la même occasion, plus exhaustif qu'avant. Les tests sont beaucoup plus approfondis et tu disposes désormais de beaucoup de renseignements quant aux qualités respectives de chacun des soft passés au banc d'essai ; je pense que cela te guidera dans tes choix futurs.
Enfin, pour répondre à ta dernière question, il n'est absolument pas prévu que Quack Shot, Decap Attack ou Art Alive soient un jour commercialisés sur la Master System, puisqu'ils ne sont même pas en projet et pour une raison bien simple : la petite MS, malgré des capacités honorables pour une 8 bits, ne dispose cependant pas de la puissance suffisante pour supporter de tels jeux, alors....

Hello Sonic,
Tout d'abord un grand compliment à ceux qui ont fait voir le jour à MEGA FORCE... Voilà, j'ai quelques questions.
Quand y aura-t-il des tests sur le Mega CD dans MEGA FORCE ? Quand sortira-t-il officiellement et sera-t-il vraiment à 2000 Francs comme toutes les revues l'annoncent ? Quand y aura-t-il un jeu de billard sur la Mega Drive ? MEGA FORCE passera-t-il mensuel ?

Un Segaman.

Sonic : *Ben ! En voilà une drôle de question. Non, je ne me moque pas de toi mais il faut bien reconnaître que ta question n'en demeure pas moins étrange...*
Des tests sur Mega CD ? Tout simplement quand la machine sera distribuée par SEGA France. D'ailleurs, à ce sujet, si tu jettes un coup d'œil sur les "News", tu t'apercevras que ce dernier sortira un tout petit peu plus tard que la première date annoncée. Il te faudra donc patienter jusqu'au mois de décembre de cette année avant de voir débouler quelques superbes tests sur la machine.
Tu aimes le billard, ce qui est tout de même assez rare chez les adolescents, mais qu'importe, là où il y a de la gêne, y a pas de plaisir. Un jeu de billard sur la Mega Drive, là non plus, je ne pourrais te répondre dans l'affirmative puisqu'il n'existe pas au Japon de jeu de ce type sur la MD. Sachant que l'import officiel dépend tout de même de ce qui se fait au pays du soleil levant, il est difficile de répondre...
Mega Force mensuel ? C'est déjà fait !

Salut Sonic,
Je suis une fan de jeux de baston et je voudrais savoir si Street Fighter 2 ou un jeu de baston du même genre va arriver sur la Mega Drive ? Et quel est le meilleur jeu de plate-forme (à part Sonic, bien sûr) sur Mega Drive ? Quelle est la meilleure manette sur la 16 bits ?

Aurélie.

Sonic : *Chère Aurélie, si toutes les filles étaient comme toi, les garçons n'auraient qu'à bien se tenir. Même si Street Fighter 2 de Capcom n'est actuellement pas prévu sur la MD pour des raisons techniques (manque de mémoire, etc.), il existe tout un tas de jeux de ce type et tout aussi réussis. Par exemple, le super Street of Rage, ou Street Smart. ou encore Buster Douglas Boxing (pure boxe), etc. Ce n'est pas ce qui manque !*
Pour moi, le meilleur jeu de plate-forme après Sonic, c'est Mickey Mouse "Castle of Illusion".
La meilleure manette ? Cela dépend si tu veux parler de joystick ou de joypad. En tous les cas, pour les joypads, les meilleurs restent ceux d'origine, à mon avis, et pour les joysticks, je dirais : "l'Arcade Power Stick".

Cher Sonic,
Je t'écris pour te poser quelques questions : y a-t-il, ou y aura-t-il, un jeu de rôle en français, si oui lequel ? Penses-tu que la Master System pourrait être délaissée à cause de ses petites capacités, au profit d'autres consoles plus puissantes... Car si cela arrivait, je suppose que plus aucun jeu ne sortirait sur cette console (ô désespoir !)... Quel est le jeu, sur Master System, qui prend le plus de capacité ? Dans le Mega Force n°3, tu avais dit qu'il y aurait sûrement un Wonder Boy 5, quand sera-t-il commercialisé ?

Fabrice PROUDHON.

Sonic : *Des jeux de rôle en français... Bonne idée, malheureusement pour nous, la majorité des jeux actuellement distribuée est en anglais, parce que l'import dont nous héritons vient des States. Cela demanderait peut-être aussi plus de temps. Bref, je ne saurais te dire...*
Si la Master System risque d'être délaissée... A longue échéance oui ! Car malgré tout ce qu'elle est capable de faire, la petite 8 bits s'essoufflera un jour puisqu'elle ne pourra pas éternellement rivaliser avec ses grandes sœurs, les 16/32 bits. Mais rassure-toi, elle a encore de beaux jours devant elle...
Wonder Boy 5 est effectivement déjà sorti sur la MD, mais si tu faisais référence à une version destinée à la Master System, il te faudra attendre encore un tout petit peu car cette dernière est en cours de programmation.
Au mois prochain, Amis Segamaniaques !

SONIC

INFOS

EURO CHALLENGE 92: LE RUSH!

Annoncé le mois dernier dans notre précédent numéro, l'Euro Challenge 92 a bien commencé son parcours. Nous étions présents lors de son exposition à Paris, en gare Montparnasse. Inutile de vous dire qu'à cette occasion, nous nous attendions à ce que le superbe train SEGA devienne un lieu de rencontre pour tous les Segamaniaques, ainsi que pour de nombreux néophytes en quête de nouvelles sensations. Sachez que nous n'avons pas été déçus !

Comme prévu, ce fut la foule - non pas en délire, mais en admiration. Après plusieurs minutes d'attente, le visiteur pouvait découvrir pour la 1ère fois des machines d'avant-garde venues du bout du monde comme le MEGA CD ou le WONDER MEGA, ou encore le TERADRIVE...

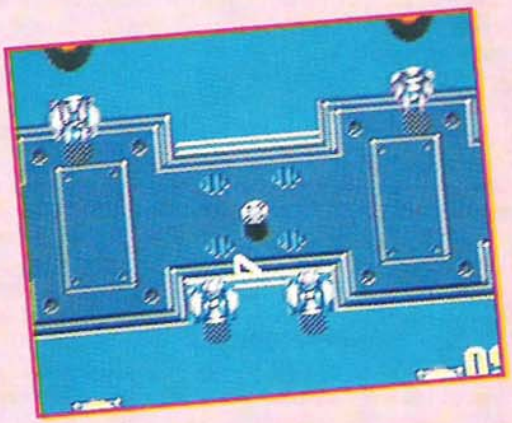
Il pouvait ensuite s'amuser à comparer les campagnes de pub SEGA de différents pays (Japon, USA,...), et même enrichir ses connaissances sur la technologie des consoles en examinant réellement ce qu'elles ont dans le ventre ! Mais le reste de la visite nous réservait d'autres surprises... Dans le wagon suivant, des émotions fortes nous attendaient dans la Rad Mobil, simulateur de voiture de la nouvelle génération des 32 bits, et les futurs nouveaux jeux SEGA nous étaient accessibles sur différents postes. Le dernier wagon nous promettait encore plus de frissons et de sueurs froides : le Grand Concours de Score. Après d'interminables minutes d'attente dans l'angoisse et le contact direct avec ses propres adversaires (dur ! dur !), il s'agissait de garder tous ses moyens physiques et mentaux (pas question d'avoir les jambes chancelantes) pour réaliser... le score de sa vie !

Et nous pouvons vous dire que, dès le 1er jour, les scores ont atteint les sommets ! Bon courage pour les suivants !

BUSTER BALL/GAMEGEAR

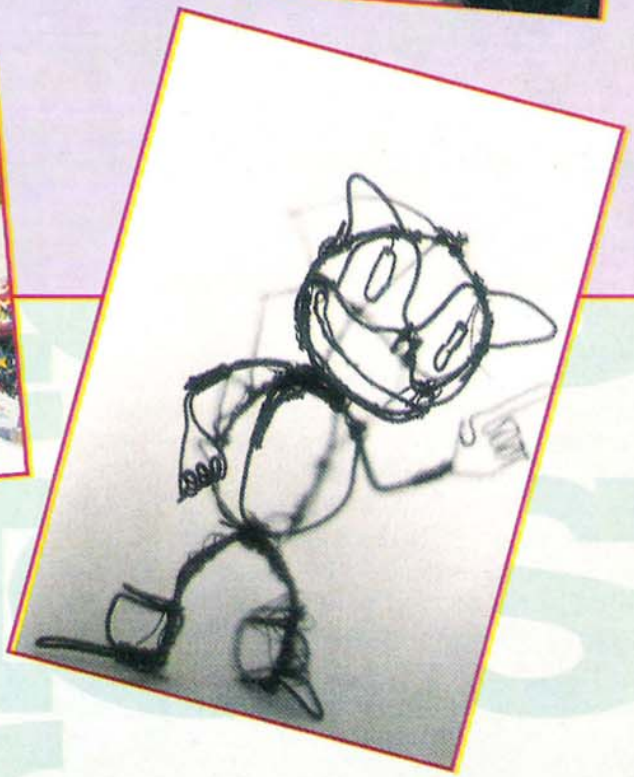
EDITEUR: RIVERHILL SOFT

Le Buster Ball est un sport futuriste complètement délirant dont les règles principales sont inspirées du football. Mais l'inspiration est très lointaine... L'objectif de ce sport est, bien sûr, de marquer des buts, ce sont juste les conditions qui changent légèrement. A la place de la traditionnelle balle en cuir, on trouve une véritable balle en acier inoxydable. Le terrain, lui, est divisé en sept parties contiguës, carrées et entourées d'une barrière énergétique infranchissable par le joueur. Pour mettre une raclée à l'équipe adverse, vous l'aurez compris, il faut marquer un maximum de buts, mais aussi lui massacrer la tête grâce aux diverses techniques que vous pourrez utiliser. D'une violence inouïe, Buster Ball est un jeu original qui prend tout son relief lorsqu'on y joue à deux. Mais pour l'instant, seuls les Japonais peuvent en profiter.



LECTEURS: VOUS AVEZ LA PAROLE!

Nous vous remercions encore ce mois pour toutes les lettres que reçoit Sonic. Le pauvre, il croule sous des monceaux d'enveloppes, mais que voulez-vous, c'est la rançon du succès. C'est pour cela que dans ce numéro, nous voudrions rendre un petit hommage à trois de nos fervents lecteurs. Ils nous ont envoyé une lettre accompagnée d'une ou plusieurs photos pour nous montrer une œuvre exécutée par eux-mêmes ou l'un de leurs proches, représentant notre héros préféré... Vous l'avez deviné, il s'agit de Maître Sonic.
Commençons sans plus attendre avec Laurent DE BERNARDINI pour son fabuleux Sonic en fil de fer. Plus résistant, tu meurs ! Bonjour le travail, un véritable supplice à accomplir... Mais quand on voit le résultat, inutile de vous dire avec quel enthousiasme Sonic l'a accueilli. Il fait partie désormais de sa collection.
Pour les gourmands, c'est Kenneth BANINO que nous devons remercier pour ce succulent Moka au chocolat. Un vrai délice pour la bouche mais aussi pour les yeux.
Et l'on continue dans la joie et l'allégresse avec Franck MAILLOT qui, grâce à un coup de pouce de sa tendre maman, a réalisé ce très beau pull à l'effigie de Sonic, tricoté à la main. Merci à toi Franck, et bravo à vous Madame... Nous pouvons vous assurer que cela va faire des envieux.
Laurent, Kenneth et Franck, vous recevrez tous trois les pin's de Sonic à mettre dans votre collection...
Vous aussi, vous avez réalisé quelque chose de beau, de grand, de merveilleux sur votre héros préféré... N'hésitez pas à nous écrire et à nous l'envoyer, nous nous ferons un plaisir de le présenter dans nos prochains numéros.



LE MEGA CD

Commercialisé depuis le mois de novembre 91 au Japon, le MEGA CD (l'unité CD Rom destinée à la Mega Drive) devrait pointer le bout de son nez à la fin de l'année aux environs du mois de décembre. Malgré ce petit retard (car sa sortie était prévue initialement pour le mois de septembre) le succès de cette interface est d'ores et déjà assuré. Alors patience...

INFOS

INFOS

LE WONDERMEGA

Voici le must en matière de console et CD Rom intégré : le WONDERMEGA est une véritable synthèse de tout ce qui fait la technologie de pointe. Sortie tout droit des laboratoires de recherche de la firme SEGA, cette nouvelle machine est une véritable bête de jeu. Issue en partie de la Mega Drive, elle dispose, en fait, de toutes les options du MEGA CD, plus bon nombre de coprocesseurs. Il s'agit en fait d'une superbe console de jeu 16 /32 bits...

Les gros avantages que propose le WONDERMEGA sont bien évidemment une qualité sonore comparable aux CD audio, une capacité de stockage de plusieurs centaines de méga-octets (environ 560), une rapidité d'exécution inégalée (c'est actuellement le CD Rom le plus rapide du monde, disponible sur console) et surtout, la possibilité d'animer en mode "interlace" (mélange du son et de l'image) des petits films d'environ une trentaine de minutes en images digitalisées. Un peu comme un véritable CD Vidéo.

La seconde innovation du Wonder Mega est l'intégration d'une interface Midi qui permet à son utilisateur de réutiliser bon nombre de bandes son ou autres effets du genre. La machine est livrée avec un micro ainsi qu'un câble vidéo et une alimentation.

Vous pourrez, en fonction de vos besoins ou du type de téléviseur, connecter le Wondermega en NTSC ou en PAL. Le Wondermega est équipé d'un standard récent : le CD Graphique qui permet à son possesseur de lire n'importe quel CDG de n'importe quelle marque, tout en écoutant les morceaux de musique présents sur le disque. Bref, une super machine qui devrait débarquer sur notre continent... Mais quand ? Nous vous l'annoncerons dès que nous disposerons de plus amples informations.

CAMPAGNE PROMOTIONNELLE SEGA

"Dis, combien ça coûte une Megadrive?"

Tu as un vieil Atari, Amstrad ou tout autre console de jeux vidéo en état de marche (même les préhistoriques sont acceptées, exceptées les portables), alors il est temps de passer à autre chose. SEGA a pensé à toi !

Depuis le 10 avril, SEGA reprend 200F ta vieille console pour l'achat d'une MEGADRIVE SONIC. Alors, si tu rêves de la 16 bits de SEGA, va dans le magasin le plus proche de chez toi ou consulte la liste des magasins sur le 3615 SEGA.

CRUDE BUSTER MEGADRIVE

EDITEUR: DATA EAST

Deux grosses baraques s'allient pour sauver New York dévasté par une jungle de punks et de détraqués notoires. Après une guerre nucléaire, la pauvre ville américaine ne ressemble en rien à ce qu'on en connaissait. Les maisons sont devenues de véritables ruines, les hauts buildings de jadis, des squats où tous les détritus de la terre se réunissent pour boire de la bière contaminée et pour détruire ce qu'il reste à détruire. Il faut que cela change et cesse. Rompu à toutes les dernières techniques de combat de rue, vous arpentez les grandes avenues de New York. Le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, et vous aurez à votre disposition pas mal de coups différents, très différents de ceux de Streets Of Rage, la référence sur Megadrive en matière de "baston". Pour vous débarrasser des énergumènes qui vous prendront la tête, vous pourrez également soulever des carcasses de bagnoles, jeter des adversaires sur d'autres, bref dans Crude Buster (connu sous le nom de Two Crude Dudes aux Etats-Unis), vous cartonnerez sec. Seul ou à deux, ce jeu n'est pour l'instant disponible qu'au Japon et aux States, console dise !

NEWS SEGA CLUB

Cher Segamaniaque,
ça y est, le moment tant attendu est enfin arrivé ! Voici la liste des gagnants du grand Concours de Score national, réservé aux membres du SEGA CLUB !
Les participants ont été nombreux à relever mon défi (merci beaucoup !), et comme je l'avais promis, mon jugement a été impitoyable : malgré des scores ex-æquo, je n'ai élu qu'un seul meilleur joueur de France sur la console Mega Drive !
J'ai choisi Joaquim DE OLIVEIRA, qui a composé le meilleur des portraits (c'était la question subsidiaire), que j'ai grand plaisir à vous révéler :

Sonic, le hérisson malin
Plus rapide qu'un lapin
Sonic, Seigneur des anneaux
Défenseur des animaux
Destructeur de Robotnik

Mais je parle, je parle... Oyez, oyez, jeunes gens, voici ce que vous attendez tous : la liste des gagnants !

MASTER SYSTEM MEGADRIVE

1er Prix :1 journée à EURO DISNEY pour 4 personnes + 1 Certificat Officiel du Meilleur Joueur de France + 1 Tee-Shirt Sonic + 1 Sac à dos Sonic

Florian MARSOLLIER 1369200
Joaquim DE OLIVEIRA 9999990

2E Prix : 1 Sac à dos Sonic + 1 Cartouche de jeu SEGA

Philippe MALLEVAL 1314300
Jean-Pierre DUBOIS 9999990

3eME Prix : 1 Sac à dos Sonic

Sébastien BRISEVIN 1089200
Nicolas FERRARI 1080500
Bruno DERENSY 1049400
Alain BOITEUX 1046800
Blaise CAMPARDON 1038900
Rudy STEFFLER 1030800
Ludovic DESMAISON 969700
Arnaud KUBLER 955400
Lucie CZAP 948600
Emmanuel LESTIN 920300
Patrick CASTRO 916100
Olivier VALTY 912400
Christophe OLLIVEAU 896100
Dominique LAPALUS 888600
Sébastien DAVID 884800
Michael ROY 880200
Jean-Pierre RILCY 837400
Ferhat DIAFAT 837300

David BARADUC 9999990
Franck SUARD 9999990
Sébastien BOVO 9999990
Lahcène CHEMALI 9999990
Sylvain MYCHIKH 9999990
Daniel GARRO 9999990
Cédric BARREZ 9999990
Georges PRUDHOMME 9999990
Stéphane LEHEMBRE 9999900
Samir LEVIS9984930
Jérôme BOUE 9969230
Ludovic BAHLOUL 9798120
Robert STUPFLER 9689200
Mehdi ELKOTBI 7457250
Cyril JAUPART 6399630
Frédéric PIOVESAN 5364500
Laurent GUIGNOT 5199110
François SIMON 5049580

BRAVO A TOUS LES SEGAMANIAQUES ! "Maître SEGA"

INFOS

MONSTER WORLD II GAME GEAR
EDITEUR: SEGA

Dans la série des Wonderboy, il est très difficile de s'y retrouver. Entre les versions Master System, Megadrive et maintenant Game Gear, on y perd véritablement son latin. Enfin, pour votre gouverne, sachez que ce Monster World II n'est autre que l'adaptation de Wonder Boy III (The Dragon's Trap) de la Master System. Au cours du précédent épisode, Meka vous a transformé en petit dragon et tout au long du jeu, vous devrez errer comme une âme en peine à la recherche de la croix de la salamandre, seule amulette à pouvoir vous redonner l'aspect que vous aviez. Le jeu se déroule dans la bonne tradition des Wonder Boy, qui nous ont toujours tellement bottés depuis qu'ils existent. L'action est soutenue et l'aventure vous entraînera dans un monde de rêve où les dangers pourront survenir à chaque instant. Les quelques indications durant le jeu sont en Japonais, normal, Monster World n'étant en vente, pour le moment, que là-bas.

STEEL EMPIRE MEGADRIVE
EDITEUR: HOT.B

Sauron est l'incarnation du Mal à l'état pur. Son seul objectif est la conquête de votre beau pays. Pour réaliser son projet, il a construit un gigantesque canon, le plus impressionnant et le plus destructeur de tous les canons du monde. Ayant eu vent de cette terrible menace, vous décidez de partir à l'assaut de Sauron et de sa base secrète, à bord de votre petit avion de chasse, bien peu armé au départ (ce n'est pas le courage qui manque, mais bel et bien les armes). Très rapidement, des missiles à tête chercheuse et des puits satellites viennent se greffer sur votre engin de destruction. Alors que toute l'action se déroule suivant un scrolling horizontal, chacun des niveaux que vous traverserez sera conclu par un monstre de fin diabolique qui, bien souvent, réduira à néant vos espérances ainsi que celles de tout un peuple. Distribué actuellement uniquement au Japon, Steel Empire est un Shoot'Em Up bestial où l'action est incessante.

MEGA FORCE est maintenant MENSUEL

Ne ratez pas le prochain numéro en vente dès le 5 JUIN

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: *les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.* **Attention:** *Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .*

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

HIRO Communication . Tél. 93 88 33 38

OFFRE SPECIALE

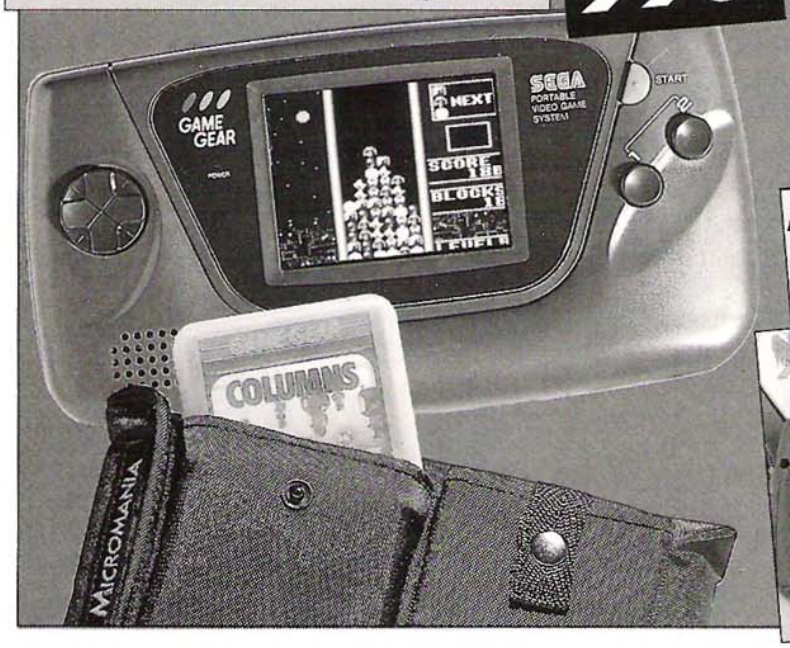
La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

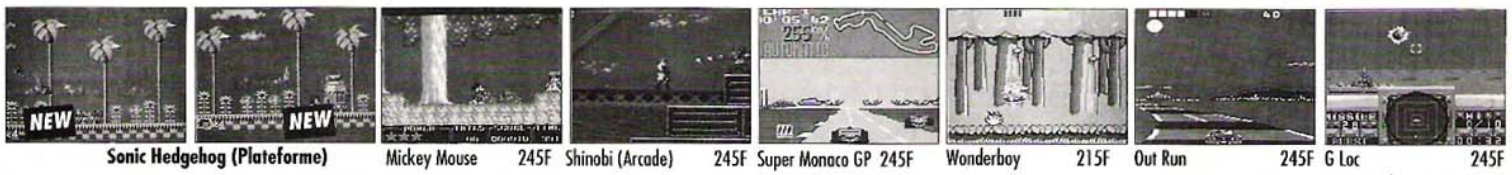
LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

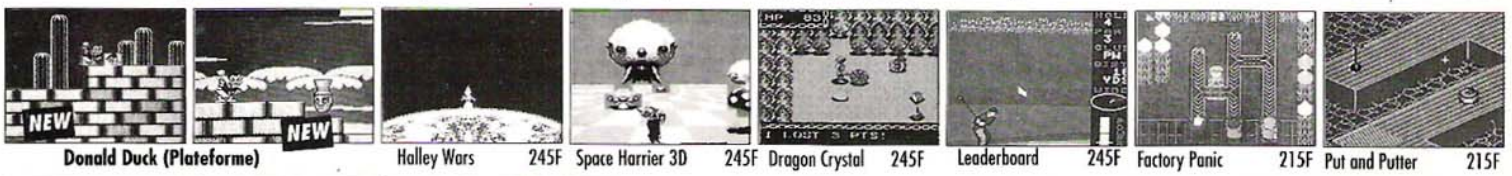
145F

NOUVEAU

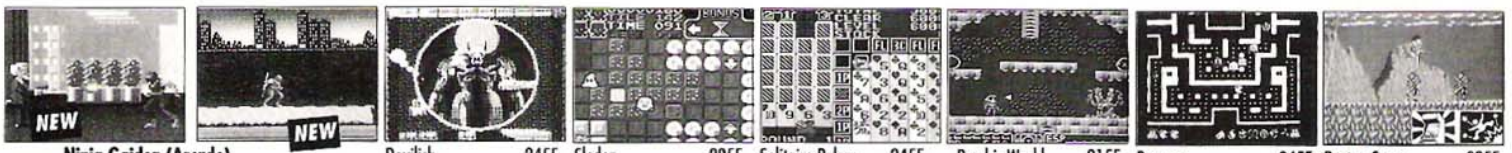
T O P G A M E G E A R



Sonic Hedgehog (Plateforme) — Mickey Mouse 245F — Shinobi (Arcade) 245F — Super Monaco GP 245F — Wonderboy 215F — Out Run 245F — G Loc 245F



Donald Duck (Plateforme) — Halley Wars 245F — Space Harrier 3D 245F — Dragon Crystal 245F — Leaderboard 245F — Factory Panic 215F — Put and Putter 215F



Ninja Gaiden (Arcade) — Devilish 245F — Sloder 295F — Solitaire Poker 245F — Psychic World 215F — Pacman 245F — Rastan Saga 325F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Babble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

NOUVEAUTES

Astérix	345F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS

LES HITS MEGADRIVE

Road Rash 449F

DONALD DUCK Q.S. 449F

ROBOCOD 449F

Rolling Thunder

John Madden 449F

NOUVEAU

295F

Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

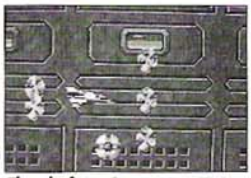
La Manette seule 145F

Golden Axe 2 449F

Street of Rage 449F

Lakers VS Celtic 449F

F22 Interceptor 449F


Thunderforce 3 475F

Super Monaco GP 449F

Mickey Mouse 449F

EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F

Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

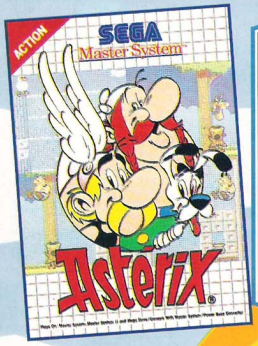
A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

ASTERIX

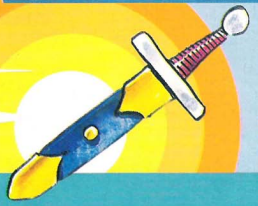
MASTER SYSTEM



Quel plaisir de diriger deux de nos plus célèbres ancêtres gaulois (remarquez, j'ai beau regarder dans mes livres d'histoire, je ne les trouve pas ; enfin faisons comme si !), j'ai cité les mondialement connus Astérix et Obélix ! Les terreurs des romains, des pirates et des sangliers ! Ils n'ont peur de rien, enfin si, d'une chose, que le ciel leur tombe sur la tête (remarquez, une météorite de cent tonnes sur le coin de la figure, ça n'est pas des plus agréable !).
La vie était des plus tranquilles dans leur doux village, quand, dans une crise de parano, César a fait enlever le druide Panoramix pour lui faire avouer la recette de sa célèbre potion ! Si l'on suit son raisonnement et que par hasard le druide lui donne la recette de la potion magique, il pourra dominer la terre entière et, but ultime, devenir le maître du monde (encore un !). Mais nos deux compères ne l'entendent pas de cette oreille, ça va chauffer, va y'avoir du grabuge, ça va disloquer, vous pouvez me croire ! Vous les conduirez, au cours de leurs multiples batailles, dans toute l'Europe, en Egypte, en Grèce et, pour finir votre périple, à Rome.
Maintenant, c'est à vous de prouver votre courage dans les combats. Faites honneur à vos valeureux ancêtres qui, du haut de leur paradis des guerriers, vous regardent et vous jugent !

BONUS STAGE :

Vous découvrirez, que chaque fois que vous récupérez 50 os, vous accédez à un bonus stage qui vous permettra de diriger le super dogue Idéfix (bon, c'est vrai, comme dogue on fait mieux !). Il devra dans ce passage crever des bulles de savon, la défonce totale, non ?



ROUND 1

ROUND 1/1 : ASTERIX

Pour ce niveau, le petit à moustache : pas de gros problème, c'est tout droit ! La première potiche que vous rencontrerez lors de votre périple contiendra une potion explosive, bien pratique pour faire exploser les rochers et autres caillasses ! Plus loin, vous verrez un trou, profond comme beaucoup de trous, donc ne tombez pas dedans ! Au fait, lors de votre périple, vous rencontrerez de petites fleurs et des troncs (faites bien attention, sous ces fleurs, une curieuse racine romaine vous agressera et dans les troncs, vous trouverez non pas des hiboux, mais des légionnaires romains, enfin un légionnaire par tronc, ils sont costauds chez César ! Vous rencontrerez aussi des puits, le premier ne vous concerne pas mais quand vous arriverez au puits qui est obstrué par des pierres, utilisez votre potion explosive pour le réduire en poussière ! Une fois l'entrée dégagée, pénétrez-y et vous vous retrouverez dans une partie souterraine. Pas grand-chose à dire, sinon que sous les pierres se cachent des romains (décidément, ils ont un complexe pour se cacher sous terre comme ça !).

Quand vous arriverez au bout de votre parcours caverneux, détruisez tous les blocs que vous verrez, vous y dégoterez peut-être des vies ; une fois ces blocs détruits, un jet d'eau vous ramènera à la surface au premier puits que vous avez croisé. Continuez à droite, vous verrez quatre cubes sur un balconnet de terre ; en les détruisant, vous récolterez divers bonus.

Encore plus à droite, faites du petit bois avec le romain qui joue les hommes-troncs, puis, dans la potiche que vous trouverez, vous obtiendrez la clef qui vous permettra d'ouvrir... la porte pour le niveau suivant, mais avant, il vous faudra faire mordre la poussière à un cochon sauvage (bon, ok, un sanglier !).

Pour le calmer de ses ardeurs porcines, placez-vous au milieu de l'écran et, quand il vous fonce dessus, sautez-lui sur le lard en lui donnant un coup de poing ; après trois coups, il se transformera en un terrible... sanglier rôti que vous offrirez à votre compagnon de fortune, Obélix !

ROUND 1

ROUND 1/1 : OBELIX

Après un petit passage sur les plates-formes qui tombent quand on leur marche dessus, eh oui, imaginez la vie d'une plate-forme, tout le monde les piétine avec allégresse alors pas étonnant qu'elles se révoltent, non mais ! Plus loin, vous arriverez au puits dont le jet d'eau vous propulsera à la surface. Continuez votre périple, à droite, vous rencontrerez un arbro-romain volant ; un coup de poing bien placé et vous pourrez prendre la clef qui se trouve dans la potiche.

Un puits plus loin, vous prendrez une porte pour affronter le boss de fin. Vous aurez à affronter le vieux mais terrible Agecamonix, qui, pour se défendre, se divisera en trois clones qui sortiront tels des diables en furie de leur tanière. Pour le vaincre, sautez au petit bonheur la chance sur l'un des trois clones ; quand il vous montre une pancarte avec une croix, c'est pas bon, mais quand il vous montre un rond rouge, c'est bonnard. Recommencez l'opération trois fois et il se rendra !

Pour ce niveau, le gros à tresses : vous allez détruire dès le début de la partie un mur de blocs dans lequel se trouvent divers bonus et "extra lives". Ensuite, un puits bouché par des pierres subira le même sort que les précédents, ce qui libèrera l'entrée. Une fois à l'intérieur, petit périple souterrain à la carte ! Faites bien attention car quand vous tomberez dans le puits, vous atterrirez sur une plate-forme qui s'affaissera sous votre poids (quand vous voyez la bedaine du père Obélix, vous comprenez pourquoi !). Alors gaffe !

Vous vous dirigez vers la droite, soyez vigilant car sous les pierres se trouvent des... des... des romains. Ils sont partout, ne prenez pas le chemin du dessus, vous ressortiriez par le premier puits et vous seriez obligé de prendre un passage difficile ! Plus loin, à droite, détruisez le mur qui se trouve planté là, vous récolterez les éternels bonus et autres. Après cet interlude de démolition, vous vous trouverez devant un passage délicat : il faut d'abord casser les blocs du dessus et vous pourrez ensuite détruire les deux blocs du dessous, à droite, pour prendre la vie supplémentaire.

BOSS 1

ROUND 2

ROUND 2/1 : OBELIX

On reprend le gros rouquin à tresse pour ce niveau. Dirigez-vous à droite, sautez par-dessus le trou, quand vous arrivez sur des plates-formes de bois, méfiez-vous car, quand vous leur sautez dessus, elles tournent sur elles-mêmes ; pour réussir ce passage, procédez en petits bonds successifs (d'accord, des petits bonds avec Obélix, cela frise l'hérésie, mais pourquoi pas !), cassez la potiche que vous trouverez, elle contiendra vos précieux menhirs ; tout de suite après, tombez dans le petit trou qui se trouve à vos pieds, vous atterrirez sur des blocs que vous détruirez pour récolter des bonus puis sautez à gauche, face au mur, et là, surprise, vous pourrez le traverser.

Tout au fond à gauche, un ressort vous fera retrouver la douce lumière de la surface. Recommencez votre parcours vers la droite et arrivé à l'endroit où se trouve le trou, sautez sur la plate-forme qui est un peu plus à droite. Puis sautez directement à gauche et vous vous retrouverez dans un passage secret (enfin, il l'était avant votre venue !). Dirigez-vous à droite, faites attention aux piques et aux romains volants qui sont ici pour vous poser quelques menus problèmes, mais vous pourrez, dans ce Round, récupérer des pièces en or.

Tout au fond, laissez-vous tomber dans le trou, puis continuez à droite. Dès que vous arrivez près d'un point d'eau, faites le grand plongeon (de la baleine !). Dans l'élément aqueux, prenez le mur du bas à droite, vous pourrez, ô merveille, le traverser. Vous vous trouverez dans une salle secrète où vous découvrirez une jarre qui, une fois cassée, vous jettera à la figure plein de bonus, sympa non ?

Après cet interlude aux divers bonus, quittez ladite salle puis ressortez de l'eau, par la droite, détruisez les deux murs puis rentrez dans la porte (enfin, pas trop quand même !) pour affronter le boss de fin. Ce boss est une pâle copie de notre Obèse national, pour le défaire, sautez-lui sur le coin du museau trois fois de suite et il retournera dans les jupons de sa chère maman ; faites quand même attention car, quand il saute et retombe par terre, il fait arriver à sa rescousse une nuée d'abeilles qui essayeront de vous piquer avec leurs dards, alors méfiance !

BOSS 2

ROUND 2
ROUND 2/2 : OBELIX

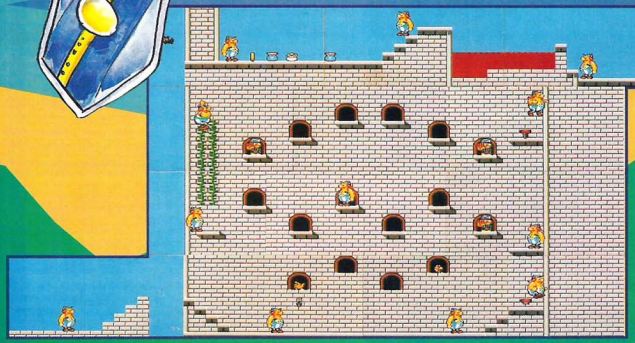
On prend le même et on recommence. Faites attention, car ce niveau n'est pas fixe comme les précédents mais il scrolle, donc gaffe ! Pas grand-chose à dire, il faut des réflexes.

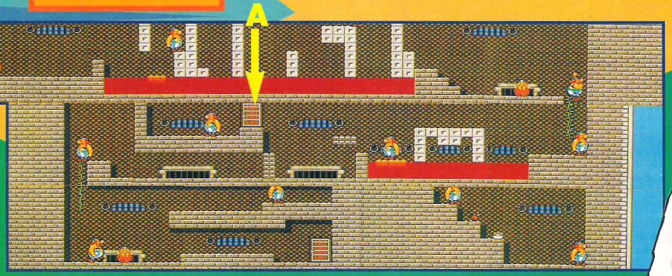
ROUND 2
ROUND 2/3 : OBELIX

Encore et toujours le même ! Vous commencez au pied de ce qu'on appellera plus tard des buildings, ou chez nous en Gaule, des H.L.M, tout en bas, avec des fenêtres à partir desquelles des mains peu amicales vous laisseront tomber des pots de fleurs sur la tête ; ça fait mal, si si, j'ai déjà testé pour vous, plus jeune et

c'est pas cool ! Arrivé au bout de l'écran à droite, prenez votre élan sur le ressort qui s'y trouve ; en haut, toujours des fenêtres : cette fois, ce ne sont pas des fleurs, mais des romains qui essayeront de vous pousser du haut de l'immeuble, alors méfiez-vous. Arrivé tout au bout à gauche, grimpez au lierre, puis une fois votre grimpette effectuée, encore des balcons, encore des romains (en

Italie, c'est un peu normal !) qui, d'un geste de la main, vont essayer de vous faire découvrir le saut à l'élastique mais sans élastique, ça remonte un peu moins bien ! Vous verrez à l'angle droit du mur, si vous ne vous êtes pas fait défenestrer, un ressort qui vous permettra de vous élancer tel un sphinx déployant ses ailes ; prenez votre essor sur ce ressort (remarquez au passage cette superbe rime !).





ROUND 3

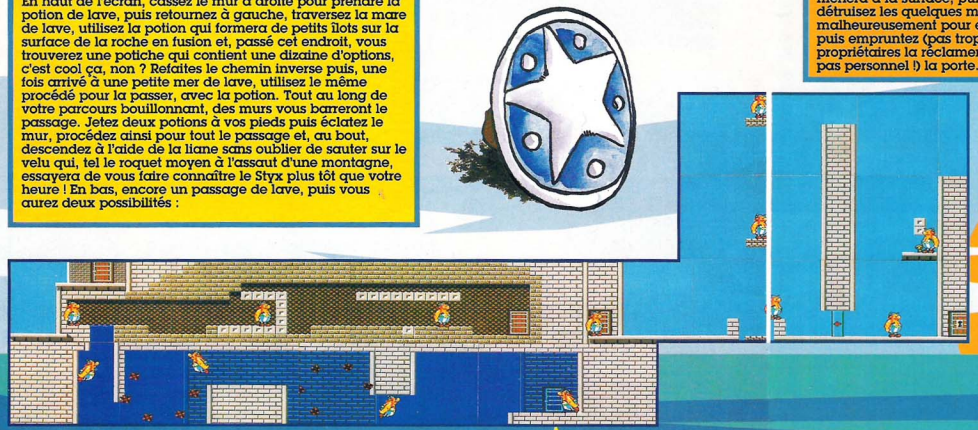
ROUND 3/1 : ASTERIX

En haut de l'écran, cassez le mur à droite pour prendre la potion de lave, puis retournez à gauche, traversez la mare de lave, utilisez la potion qui formera de petits îlots sur la surface de la roche en fusion et, passé cet endroit, vous trouverez une potiche qui contient une dizaine d'options, c'est cool ça, non ? Refaites le chemin inverse puis, une fois arrivé à une petite mer de lave, utilisez le même procédé pour la passer, avec la potion. Tout au long de votre parcours bouillonnant, des murs vous barreront le passage. Jetez deux potions à vos pieds puis éclatez le mur, procédez ainsi pour tout le passage et, au bout, descendez à l'aide de la liane sans oublier de sauter sur le velu qui, tel le roquet moyen à l'assaut d'une montagne, essayera de vous faire connaître le Styx plus tôt que votre heure ! En bas, encore un passage de lave, puis vous aurez deux possibilités :

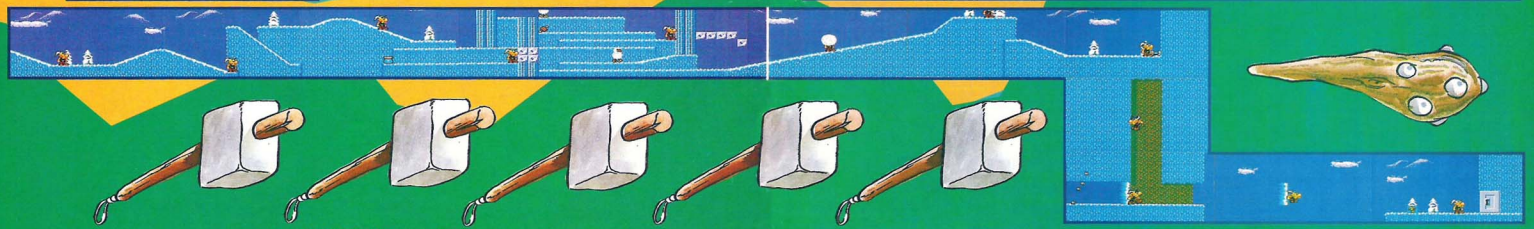
a) vous prenez la porte du dessus et vous vous retrouvez sous l'eau ; avancez toujours à gauche, faites bien attention aux deux passages avec des boules piquantes (non, pas puantes !) qui vous barreront la route ; dans ce cercle pour le moins pointu, il y a toujours un espace pour vous y couler. Une fois arrivé au fond à gauche, ressortez par le trou qui vous mènera à la surface, puis dirigez-vous à droite, détruisez les quelques murs, se trouvant - malheureusement pour eux- sur votre route, puis empruntez (pas trop longtemps, les propriétaires la réclameraient, alors ne soyez pas personnel !) la porte.

Derrière, vous vous retrouverez à l'air libre et vous verrez une plate-forme entre deux murets ; sautez sveltement sur elle et elle décollera pour vous propulser vers le ciel ; vous longerez un mur à votre droite et en haut de celui-ci, sautez immédiatement à droite en poussant votre manette vers la droite, vous tomberez ainsi sur un petit promontoire où se trouve, en dessous de blocs, la lame contenant la clef pour le niveau suivant ! Ensuite, vous pourrez tomber et emprunter la porte de fin de niveau.

b) vous sautez sur la plate-forme qui est en fait un balancier, vous permettant de passer en dessous du mur ; plus à droite, vous verrez un lierre que vous descendrez pour passer à l'étage en dessous. Renvoyez à ses chères études le velu qui vous cherchera des crosses et prenez la porte pour passer dans une étape bonus ! Celle-ci vous mènera dans les nuages où une potiche volante (on a bien vu des soucoupes, pourquoi pas des potiches, hein ?) vous distribuera des bonus. Toutes les cinq secondes, César tel Jupiter vous lancera des éclairs, alors essayez de les éviter. Cette étape dure à peu près vingt secondes, puis vous arriverez comme dans le "a)" à la même étape aquatique. Vous ressortirez et prendrez la même plate-forme qui vous mènera à la même porte.



Une fois n'est pas coutume, le petit moustachu ! Allez vers la droite comme d'habitude ; vous devrez sauter par un passage en escalier, puis vous emprunterez un autre passage en balcon ; la potiche que vous trouverez contiendra vos bombes explosives, donc ne la loupez pas ! Vous devrez ensuite monter puis à nouveau redescendre par le même type de parcours. En ressortant, vous vous retrouverez en-dessous de blocs de glace, détruisez-les pour obtenir divers items, et continuez.



Pour ce passage, faites bien attention car des boules de neige telles de furieuses avalanches vous rouleront et rebondiront dessus ; si, par malheur, vous en prenez une en pleine poire, elle vous inversera les commandes (si vous allez vers la gauche, vous irez vers la droite et vice versa). Plus loin, vous verrez au bout de l'écran une vie supplémentaire, attention piège, prenez votre élan et sautez à partir du sapin blanc qui se trouve au milieu de l'écran ; une fois la vie prise, tournez sur vous-même, quelques pas à gauche et vous tomberez dans un immense trou.

Une fois votre chute finie, attendez trois secondes et un super jet d'eau vous propulsera au-dessus d'un ravin. Après cette courte propulsion aquatique, vous atterrirez presque automatiquement sur la potiche qui contient la clef et qui vous permettra de passer au niveau suivant !

Ah, moi qui ai toujours rêvé de conduire un poids lourd, avec Obélix je suis servi ! Empruntez le pont de glace, puis une fois arrivé au bout de celui-ci, sautez sur la concentration de glace et à grands coups de poings, réduisez-la en petits cubes si agréables à mettre dans le Coca ! Une fois que vous aurez achevé votre acte de vandalisme, sautez à l'eau, elle est froide, mais ne vous en faites pas pour Obélix, il ne craint pas trop le froid. Un peu plus loin, cassez les blocs se trouvant au-dessus de vous, puis ressortez de l'eau, continuez ensuite vers la droite puis tout au bout de l'écran, prenez le chemin du haut où vous récolterez une potiche contenant un sac d'or !

Ensuite, retournez dans le premier trou d'eau à gauche, plongez-y, nagez jusqu'au bout de l'écran à droite, détruisez les blocs au-dessus de votre tête puis prenez la porte. Vous vous retrouverez dans un autre passage où vous continuerez vers la droite, en sautant bien sûr par-dessus le trou. Allez ensuite complètement à droite, où vous trouverez une potiche farcie à la bombe de feu. Retournez à gauche, vous verrez un mur de glace implanté dans le sol, jetez un coup de potion de feu et ce si joli mur s'évaporera en un instant. Plongez dans le trou qu'il vous aura laissé et plus loin, vous trouverez sur la terre ferme une potiche contenant l'éternelle clef qui vous permettra d'ouvrir, devinez quoi ?! Hé oui, une porte, remarquez, si je ne vous l'avais pas dit, je suppose que vous l'auriez trouvée tout seul !

ROUND 3
ROUND 3/2 : OBELIX

ROUND 3
ROUND 3/3 : OBELIX

On reprend le gros camionneur pour ce niveau ! Alors là, les mecs, va falloir de super-réflexes pour rester vivant dans ce passage. Sautez sur la plate-forme qui, en fait, se divise en deux parties, un cube à gauche et un cube à... droite ! Une fois sur celle-ci, positionnez-vous sur le cube de droite. La plate-forme va se séparer en deux aux premières pointes que vous rencontrerez, puis elle montera ; quand vous aurez un saut d'écran, sautez directement à droite, vous éviterez ainsi les piques se trouvant au-dessus de votre tête, la plate-forme continuera sa route en suivant toujours le chemin clair tracé dans le mur.

Quand elle remontera, ressautez-lui dessus ; il y aura encore un changement d'écran, sautez encore mais cette fois-ci vers la droite, vous éviterez les éternels piques, sautez sur le bloc fixe vert qui se trouve en bas à droite, puis grimpez sur la plate-forme qui s'est changée en deux blocs verticaux.

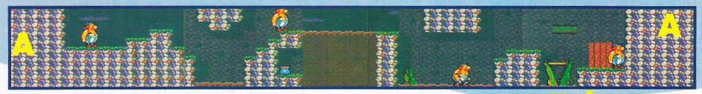
Vous irez sur le bloc supérieur (fléchissez les jambes, puis prenez une impulsion qui vous permettra d'aller sur ledit bloc, un saut en plus court !), vous atterrirez automatiquement sur une dalle verte, sautez à ce moment sur le bloc inférieur qui ira, un peu plus loin, se placer en dessous de deux autres blocs. Sautez sur le plus haut, puis sur le mur où se trouve la pièce qui tourne, les deux premiers blocs buteront contre lui, mais celui qui se trouve tout en bas continuera sa course ; quand il passera en dessous du mur, tombez-lui sur le poil par le petit trou à votre droite puis, une fois sur elle, baissez-vous rapidement pour ne pas vous emplafonner dans le mur supérieur, enfin sautez à droite pour emprunter la porte.

Après ce périlleux passage, allez vers la droite tout en détruisant les blocs de pierre de manière à accéder au niveau suivant. Là, vous arrivez devant la porte... Ne la prenez pas tout de suite car, juste au-dessus, se trouve un passage secret rempli de délicieux bonus. Redescendez et prenez enfin la porte. Vous pénétrez dans une nouvelle salle. Un peu à droite se trouve un ascenseur. Si vous le prenez, méfiez-vous il chute très vite ! Toujours sur la dalle (ascenseur), sautez tout en allant vers la droite, vous devriez -si tout se passe correctement- atterrir sur un promontoire, et ce dernier vous mène directement vers le boss de fin du Round en question. Il s'agit de l'ostrogoth couvert de la peau d'ours (vous l'avez déjà combattu lors d'un Round précédent). Pour le détruire, adoptez la même méthode... Sautez-lui dessus !

ROUND 4
ROUND 4/1 : OBELIX

PASSAGE SECRET N° 1

Retour au point A



PASSAGE SECRET N° 2

Retour au point B

Toujours et encore "fatman" pour ce niveau où vous n'aurez pas moins de trois passages secrets ; on vous gâte, hein !

PASSAGE SECRET N° 3

Retour au point B

Marchez d'un pas svelte à droite, sautez les trois marches, et traversez les sables mouvants (une petite astuce pour ne pas vous faire engloutir dans ceux-ci : faites de petits sauts sur place pour ne pas sombrer dans les limbes sablonneuses de l'oubli !). Le chaudron que vous allez voir contient non pas de la potion magique, mais un bon Teuton qui vous balancera des serpents venimeux, donc méfiance !

Alors, speedez un maximum ; quand vous arriverez à un mur, réduisez-le en poudre pour échapper aux chutes de graviers microscopiques (bon, sable ça ira !), sautez sur la plate-forme qui, comme tout à l'heure, fera balancier pour vous libérer le passage. Sautez ensuite sur le ressort, vous déboucherez dans une marmite (quand on vous dit qu'il est tombé dedans quand il était petit, il revient aux sources !). Une fois sorti, rentrez dans la marmite bleue (décidément, c'est une manie !), vous vous retrouverez dans un nouveau passage secret ! Pas grand-chose à dire pour ce passage sinon qu'il faut éviter les crocodiles ou alligators, remarquez, c'est caïman la même chose (elle n'est pas neuve, mais c'est dans les vieux pots que l'on fait les bonnes soupes ! ah dicton, quand tu nous tiens !). Ressorti de ce sous-niveau, frappez dans ladite marmite de façon à la positionner sur l'autre plus à droite. L'opération effectuée, prenez votre élan et sautez sur le mur en face de vous, puis rentrez dans la "négresse" (marmite, en termes culinaires) et vous rentrerez dans une autre "warp zone", sautez sur le ressort en bas de l'arbre et vous vous retrouverez dans les nuages. Comme dans le précédent niveau, une potiche vous crachera les options à la figure et César vous lancera ses éclairs. Ressortez de ce sous-niveau, à l'angle gauche de l'écran, puis empruntez la porte pour passer au Round 4/2 !

Continuez votre chemin sablonneux tout en détruisant au passage les blocs qui se trouvent au-dessus de votre tête, peut-être y trouverez-vous des options. Plus loin, vous verrez un autre chaudron, bleu clair cette fois, c'est le premier passage secret ! Dirigez-vous à droite, tombez dans le premier trou, ressortez puis laissez-vous engloutir dans les sables, vous verrez un peu plus bas à droite, une potiche contenant une clef pour la porte de fin de niveau ; remontez à la surface. Sautez dans le trou où se trouve un alligator qui tient dans sa gueule (pas un fromage, c'est pas du La Fontaine !) une planche qui, à votre contact, se cassera en deux, alors ne vous y attardez pas trop, vous verrez plus loin un deuxième alligator qui essayera de vous faire le même coup que son congénère, évitez le piège de ce futur sac en skaï et prenez la porte pour retourner au niveau principal. Une fois revenu dans celui-ci, sautez sur la plate-forme qui fera contrepoids, pour soulever l'autre pan de mur vous permettant de passer. Une fois passé, laissez-vous engloutir dans les sables ; en bas, il va falloir courir un max pour ne pas se faire écraser par les chutes de sable.

ROUND 4
ROUND 4/2 : OBELIX

On prend le gros barbare pour ce niveau ! Vous êtes dans le camp le mieux défendu de l'armée romaine, et même les éléments sont contre vous : le ciel tonne, les éclairs déchirent le ciel ; entre les romains volants et les petits êtres se balançant au gré du vent pour vous faire tomber dans le vide, ce ne sera pas de la tarte ! Courez le plus vite possible à droite, en évitant le romain sur son tapis (pourtant, on n'est pas en Inde chez les fakirs !). Surtout ne sautez jamais sur le romain pour le tuer car, primo, vous ne pourriez pas l'atteindre, secondo, en retombant, vous détruiriez les blocs se trouvant sur votre parcours et vous vous abîmeriez dans les contreforts du camp !

Arrivé au premier canon (matez la bête, on croirait la Grosse Bertha, les Allemands en feraient une jaunisse !), sautez sur le "chien" du canon qui fera jaillir une étincelle, sautez les deux pieds joints dans le fût du canon et, dans un bruit détonnant, vous vous envolerez tel le pachyderme moyen pour retomber sur un autre canon. Répétez la même opération et vous vous retrouverez sur un autre de ces objets contondants mais qui sera vertical cette fois-ci. Allumez la mèche, allez vous faire réchauffer dans son fût ; votre décollage effectué, vous changerez d'écran et découvrirez la jarre contenant la clef ; laissez-vous tomber dans le même trou qu'à votre arrivée, sautez par-dessus le nain volant et sa feuille de vigne, pour, un peu plus loin, vous retrouver en face de la porte du niveau.

ROUND 4

ROUND 4/3 : ASTERIX

Le petit blondinet pour ce niveau, je ne peux pas tout vous expliquer en détail car vu la taille de la bête, le mois prochain on y serait encore ; alors suivez mes instructions à la lettre !

Traversez les jarres, laissez-vous tomber dans celle qui contient la vie supplémentaire, c'est-à-dire la sixième, ressortez, puis une fois au bout de l'écran, tombez dans la marmite pour vous retrouver à l'étage en-dessous, dirigez-vous vers la gauche, prenez le sac d'or en haut, sautez sur la plate-forme qui soulèvera celle d'en face (cette dernière est verticale) pour accéder sous le mur, au bout de l'écran tombez à nouveau dans le chaudron, à l'angle gauche derrière la plante se trouve votre potion explosive ; vous irez, après cette collecte, vers la droite ; traversez le "champ" de marmites, faites attention au romain planqué dans l'une d'elles.

Arrivé au bord du mur où se trouvent une plante et une plate-forme qui monte de bas en haut, lancez vos potions sur ladite plate-forme de telle façon que, lorsqu'elle monte, vos potions explosent et détruisent le mur qui vous empêche de poursuivre votre chemin. Cette opération faite, quelques écrans à droite, sautez sur le ressort puis allez à l'angle haut gauche de l'écran pour utiliser à nouveau un ressort qui vous fera déboucher dans une marmite ! Dirigez-vous ensuite à gauche, empruntez la multitude de ressorts lors de votre ascension. En haut de l'écran, vous prendrez un tunnel partant vers la gauche qui vous mènera à la porte du boss que vous affronterez pour son plus grand malheur. Pour le latter, des coups de poings suffiront ; il vous attaque en sautant de droite à gauche, anticipez bien ses rebonds et vous n'aurez pas de mal à lui faire mordre la poussière.

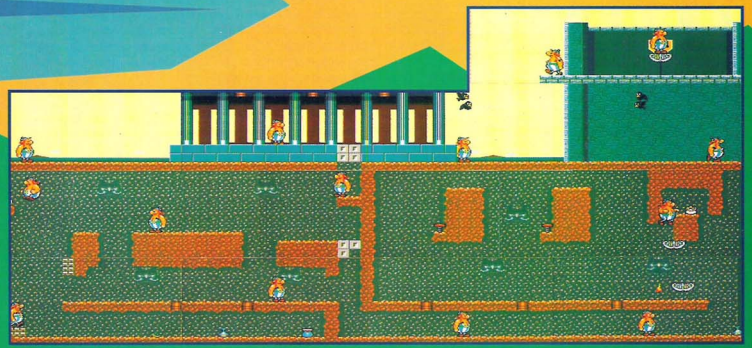
Une fois détruit, il vous donnera de bonne grâce un superbe coeur d'énergie et la clef pour la porte du niveau suivant ; ressortez de son antre, refaites le chemin inverse pour vous retrouver sur la jarre de départ. Dirigez-vous vers la droite (lorsque vous êtes sur les jarres), détruisez le mur obstruant le passage, vous y récolterez des bonus, méfiez-vous du romain se trouvant dans la marmite, et comme tout à l'heure, vous devrez vous aider d'une plate-forme mouvante pour faire exploser un mur inaccessible ; cette opération réalisée, vous n'aurez plus qu'à traverser le court espace qui vous mènera à la porte du niveau suivant.

ROUND 5

ROUND 5/1 : OBELIX

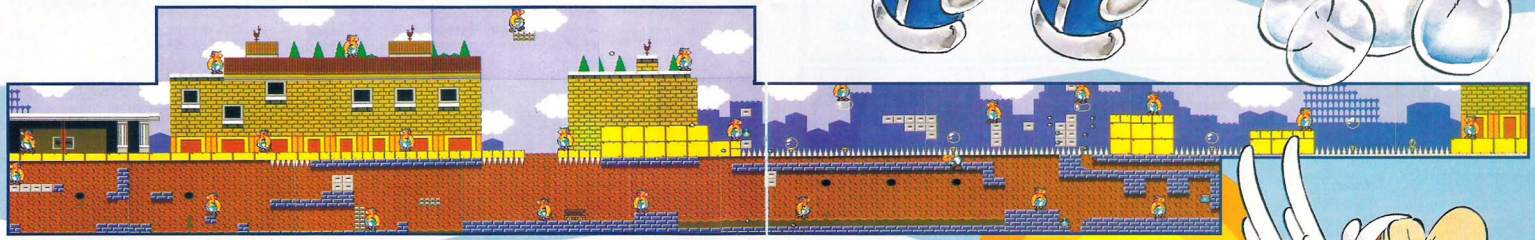
Avec Obélix, allons danser le sirtaki ! Passez sous le Parthénon, faites attention aux serpents qui tombent du toit, détruisez les blocs qui se trouvent un peu plus loin à vos pieds de façon à vous retrouver dans les cavernes ! Dans ces cavernes, pas de grand danger, il vous faudra juste vous méfier des statues qui sont incrustées dans les murs ; à votre passage, elles vous cracheront des boules de feu incandescentes. Dirigez-vous complètement à gauche, tout en évitant les deux premiers trous, sinon vous seriez bloqué et ne pourriez pas prendre la clef pour passer ce Round. Au troisième trou, prenez votre essor pour prendre la vie qui se trouve sur une petite corniche à votre gauche ; une fois tombé, empruntez le tunnel qui est à votre droite, vous y récolterez une potion revitalisante et dans la potiche que vous trouverez au fond de celui-ci, il y aura la clef de la porte tant convoitée. Une fois vos emplettes effectuées, ressortez du tunnel et sautez sur la plate-forme qui fera balancier et soulèvera un pan de mur pour vous permettre de passer ; allez toujours tout droit, faites attention aux statues et aux serpents que vous rencontrerez sur votre route.

A l'angle droit du mur, vous pourrez récolter une potion qui fera extrêmement de bien à vos carrés d'énergie. Maintenant, petit passage délicat, il en faut bien un quand même ! Grimpez sur le bouclier, une fois dessus il se mettra à avancer sans jamais s'arrêter (si par malheur vous tombiez, ne vous inquiétez pas, il se remettrait à sa place originelle et vous pourriez recommencer votre voyage aéroporté sans problème !). Donc une fois sur ledit bouclier, il passera en-dessous de deux statues cracheuses de flammes, puis fera demi-tour pour passer en dessous de deux grands blocs de terre. Quand le bouclier passera en dessous des deux blocs, sautez sur les ressorts et vous retomberez de l'autre côté du bloc, directement sur le bouclier ; répétez deux fois ce procédé pour continuer, vous arriverez ainsi à un passage où il vous faudra sauter dans un petit goulet et retomber sur le bouclier qui, lui, aura continué sa course ; puis il grimpera verticalement pour vous permettre de passer au niveau suivant par l'intermédiaire d'une porte géante.



ROUND 5

ROUND 5/2 : OBELIX



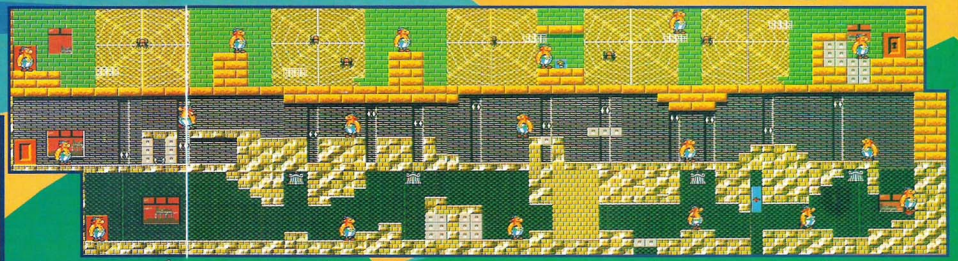
Le gros à tresses pour ce niveau. Pour commencer, passage hard, vous devrez traverser à l'aide de bulles de savon géantes un espace rempli de pointes acérées, sachant que lesdites bulles explosent dès que vous restez trop longtemps sur elles, alors bonne chance ! Cette première partie effectuée, vous vous retrouverez sur la terre ferme, allez à gauche et dès que vous voyez des fenêtres à votre niveau, sautez sur elles de façon à vous retrouver sur le toit où vous pourrez récolter divers bonus et extra live.

Faites bien attention en bas et en haut aux éboulis de pierres qui tombent du toit, ce sont les girouettes, les fourbes qui essayeront par ce moyen de mettre fin à vos jours de gaulois. Quand vous êtes en bas, au niveau des balcons vous permettant d'accéder aux toits, vous verrez un trou dans le sol, laissez-vous tomber dedans. Au fond de celui-ci, dirigez-vous à gauche en faisant bien attention de ne pas tomber dans les égouts. Vous trouverez donc tout au bout dudit écran, une potion de lave vous permettant de former de petits îlots au-dessus de la lave et autres.

Retournez ensuite à votre point d'arrivée et prenez cette fois-ci la droite, en faisant toujours gaffe aux égouts ; vous pourrez, au coin droit de l'écran, récupérer la clef du niveau ; quand vous verrez la jarre, il y aura une boule qui foncera vers vous pour vous écraser, alors méfiance ! Vos emplettes bouclées, retournez au point de votre chute et sautez sur le chariot mouvant qui vous propulsera à la surface. Ensuite, allez vers la gauche et vous trouverez la porte de sortie.

ROUND 5

ROUND 5/3 : OBELIX



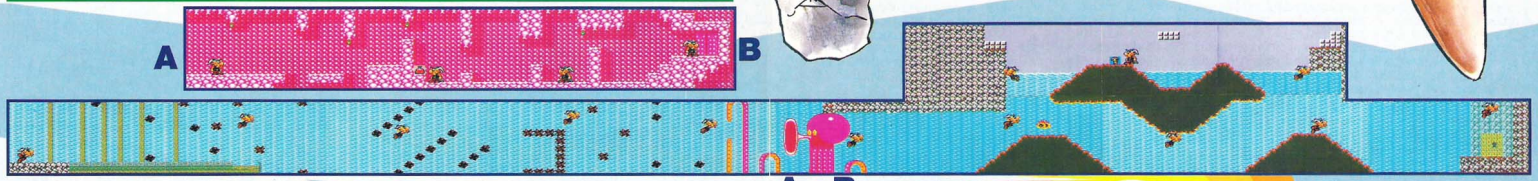
Encore le même qui a le droit de s'amuser ! Commencez votre périple à droite, deux grandes masses tomberont du plafond pour essayer de vous écraser. Un peu après, c'est au tour d'un mur qui monte et descend, de vouloir vous aplatir ; ensuite, passez sous une autre grande masse et vous serez bloqué par deux murs bleus marqués d'une flèche. Pour qu'ils coulissent (ils sont coulissants, on n'arrête pas le progrès), allez sous la presse à aplatir le gaulois et quand elle vous tombera dessus, poussez-vous. Le choc qu'elle produira lors de sa chute fera tomber les deux murs bleus vous permettant de passer sans encombre ; vous pourrez ensuite emprunter un ressort tout en faisant attention à la grande massue qui ne manquera pas d'essayer de vous écraser !

Arrivé à l'étage supérieur, allez à gauche, faites quand même attention aux pointes qui montent et descendent le long du mur ; arrivé au bout de l'écran, empruntez la porte qui s'y trouve, et vous vous retrouverez dans une salle où les arachnides (araignés si vous préférez, mais ça fait plus classe !) ont élu leur royaume ! Sautez sur les plates-formes qui tournent autour de leurs toiles, prenez la clef qui se trouve sous un petit balcon puis continuez votre chemin et vous accèderez à la porte qui mène aux niveaux supérieurs.

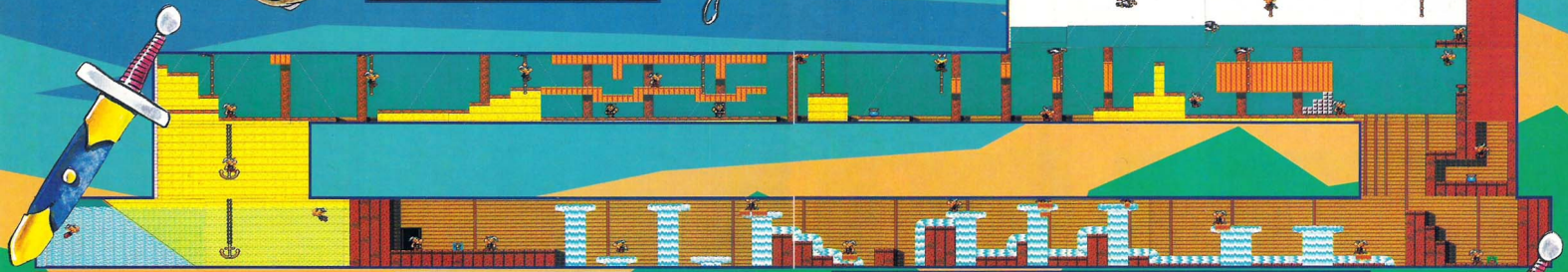
ROUND 6
ROUND 6/1 : ASTERIX

Petit voyage sous les mers avec notre gaulois moustachu de service ! Vous commencerez sous l'eau, évitez les nombreuses boules piquantes qui infestent les mers, c'est une sorte de mini-labyrinthe que vous devrez traverser avant d'arriver à une énorme pieuvre qui vous aspirera dans son estomac tel un vulgaire bout de plancton.

A l'intérieur de la bête, pas grand-chose à visiter, sinon la porte qui se trouve tout au fond de l'écran à droite ; faites attention aux sécrétions vertes qu'elle vous lâchera sur le nez. Ressorti du ventre de l'animal, continuez à droite et prenez la première sortie qui vous mènera à l'air libre et aussi à la clef. Tout au bout de l'écran, replongez puis empruntez la porte légèrement cachée à droite.



ROUND 6
ROUND 6/2 : ASTERIX



A l'accostage du bateau pirate, avec Astérix ! Nagez et grimpez sur l'ancre qui, à votre contact, remontera dans le bateau. Sautez sur la corde qui pend au cou de la mouette (ne vous inquiétez pas, elle ne veut pas se suicider !). Elle vous mènera à un passage où vous serez obligé de la lâcher ; des pirates essayeront de vous mettre des coups de rames, alors méfiance ! Tout de suite après, agrippez-vous de nouveau à la corde, vous traverserez divers trous et devrez esquiver des morceaux de bois qui, si vous les touchez, vous feront tomber dans le vide.

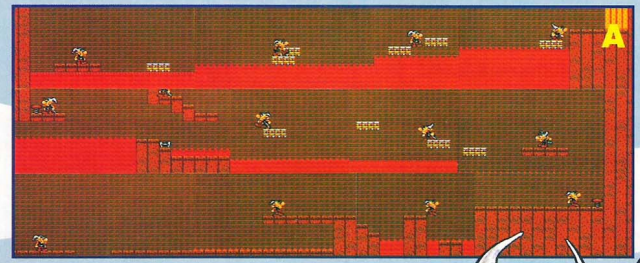
Un peu plus loin, vous devrez à nouveau lâcher prise pour sauter un mur ; grimpez sur une grosse pièce de bois puis, dans un superbe saut, vous devrez encore vous agripper à la corde et la mouette vous lâchera au-dessus d'un ressort. Ben les mecs, si vous arrivez à passer ce passage en une fois, je vous tire ma révérence ! Quand vous aurez sauté sur le ressort, une autre mouette vous attendra pour vous faire faire un petit voyage dans les airs.

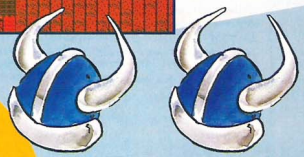
Quelques écrans après, elle vous lâchera sur le dos d'une de ses congénères qui, elle aussi, vous fera faire un petit voyage gratos et vous déposera près d'un pirate qui, pour son grand malheur, ne sait pas que c'est vous qui jouez. Une fois notre ami le flibustier "parti", laissez-vous tomber le long du mât et vous arriverez dans une petite pièce où une superbe potiche vous donnera beaucoup d'options. Ressortez de cet endroit, laissez-vous tomber à l'étage en dessous où vous pourrez prendre la potion de lave, puis sautez sur le rebord du ponton et balancez une potion dans l'eau et, ô miracle, un îlot se formera et vous permettra de marcher sur l'eau (encore un qui se prend pour le fils de Dieu !). Procédez de la même manière pour passer tout le niveau, et arrivé au bout de l'écran à gauche, vous n'aurez plus qu'à prendre la clef pour passer au Round suivant.

ROUND 6
ROUND 6/3 : ASTERIX

Bon, j'annonce la couleur, c'est le Round le plus dur de tout le jeu, j'ai cru que j'allais me faire hara-kiri tellement je me suis énervé dessus. Là, les gars, va falloir assurer ! Dès que le niveau commence, précipitez-vous à droite car la lave monte, sautez sur les diverses marches de bois pour arriver à un ressort que vous prendrez ; à l'étage au-dessus, courez à gauche, sautez sur les plates-formes, ne prenez pas la vie qui se trouve sous le pont inférieur (c'est un piège) mais empruntez le chemin du dessus, prenez le ressort ; encore un étage et ça se calme ; vous devrez, dans celui-ci, sauter sur des plates-formes qui vont de droite à gauche, mais qui s'enfoncent un court instant sous la lave avant de ressortir ; sautez en l'air à ce moment-là pour retomber sur elles.

Sautez sur trois plates-formes avant de prendre une porte qui vous mènera pour la première fois -si vous êtes comme moi- vers la mort. Sautez sur les blocs qui se trouvent en face de vous, vous devrez traverser un passage à s'arracher les cheveux si l'on n'a pas compris la technique ! Vous pouvez diriger la plate-forme dans son déplacement, la faire aller plus ou moins vite.





Ainsi, vous passerez ce Round sans trop de bobos ; aux trois quarts de l'écran, vous pourrez récupérer la clef et un peu plus loin, prendre la porte pour sortir de ce niveau maudit !

ROUND 7
ROUND 7/1 : OBELIX

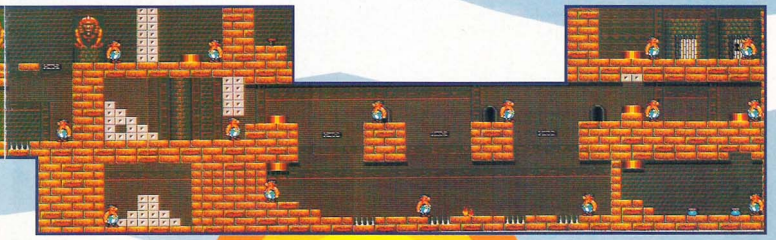
Ah le désert, les dunes et les serpents ! Partez tout droit jusqu'à ce qu'un tourbillon vous enlève ; quand il vous aura mené dans la grotte, prenez les menhirs se trouvant à vos pieds et tuez le gnome qui joue les flambeurs en face de vous. Passez en dessous des piques, sautez sur le mur en face (attention, les parties vertes sont très glissantes !). Continuez votre chemin jusqu'à un ressort, foncez dans le mur en face de vous et vous découvrirez un passage secret dans lequel vous récolterez diverses options ; ressortez et sautez sur le ressort.

A la surface, donnez un coup de poing dans le mur, un jet d'eau jaillira et fera pousser un cactus sur lequel vous grimperez, pour passer à gauche ; vous arriverez à un petit bloc suspendu d'où vous pourrez sauter sur le mur jusqu'ici inaccessible ; continuez toujours à gauche et vous trouverez la clef. A côté de ladite clef, sautez sur le tronc de l'arbre et vous vous envolerez pour une étape où, une fois sur deux, il y a des bonus à récupérer, mais chaque fois César vous lance ses foudres. Au bout de cette étape, prenez la porte qui vous mènera au passage du grand cactus et, arrivé à cet endroit, prenez la clef et la porte qui se trouve un peu plus loin.

ROUND 7

ROUND 7/2 : OBELIX

Détruisez le mur, empruntez le puits, détruisez le mur se trouvant à votre droite, sautez sur les plates-formes et évitez les romains se trouvant dans les sarcophages (si vous tombez lors de ce passage, vous remonterez comme dans le précédent niveau, mais vous aurez, à gauche du puits, un passage secret à travers le mur, alors...). Une fois passé, continuez tout droit et vous verrez deux puits, prenez le second, tombez dedans, prenez la deuxième potiche qui contient la clef, puis ressortez et au-dessus de vous, vous verrez des blocs dans le plafond, cassez-les et prenez la porte du fond pour sortir de ce niveau.



Prenez le chemin du dessous, détruisez les blocs, sautez sur les plates-formes grises (attention, quand vous êtes dessus, elles tournent presque automatiquement !) puis, à côté des statues de sphinx qui crachent des flammes, avancez toujours tout droit jusqu'au mur (si par malheur vous tombez dans un trou lors de ce passage, vous pourrez toujours retourner à votre point de départ par le puits qui se trouve en bas).

ROUND 7

ROUND 7/3 : OBELIX

Le gros balèze pour ce niveau. Dirigez-vous vers la droite, faites attention aux sables mouvants et entrez dans la grande pyramide !

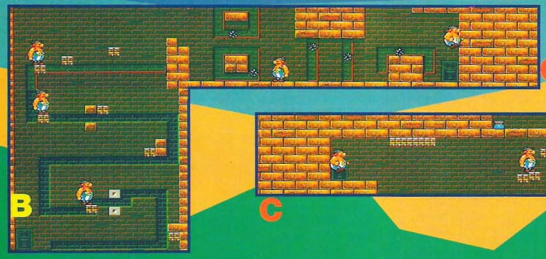
A l'intérieur, mettez-vous sur le bord du mur et quand vous verrez les petites plates-formes tomber de haut en bas (il y en a trois, calculez bien leur vitesse), sautez sur elles pour parvenir à l'autre côté de l'écran, puis sautez les deux plates-formes que vous rencontrerez et vous arriverez à un mur horizontal où deux boules piquantes se trimbalent de droite à gauche. Quand vous verrez lesdites boules, vous passez dessous, détruisez le mur, placez-vous au milieu de celles-ci et marchez de l'autre côté de l'écran en les suivant. Arrivé au bout, sautez trois plates-formes puis prenez la porte qui s'y trouve sans oublier de détruire les blocs qui l'entourent. Pour le passage suivant, faites comme sur le plan, regardez-le bien car, au début, ce passage peut paraître assez dur.

Arrivé à la fin de celui-ci, allez au bout de l'écran en faisant gaffe aux pointes qui tournent autour de balcons de briques, puis empruntez la porte qui s'y trouve. De l'autre côté de la porte, un passage très dur vous attend ; des cubes de pierres seront accrochés au plafond, quand vous avancerez au bord de l'écran, un des blocs tombera, sautez dessus, un autre tombera, effectuez la même opération pour les suivants et ainsi de suite (les blocs sur lesquels vous étiez tomberont dans le vide). Procédez ainsi pour tout le passage et vous arriverez, au bout de l'écran, à trois portes ; empruntez celle du milieu (les deux autres sont un piège) et derrière, vous aurez deux potiches : dans la première vous trouverez la clef (la deuxième contient un terrible monstre), puis empruntez la dernière porte pour le niveau final !

ROUND 8

ASTERIX

BONUS STAGE



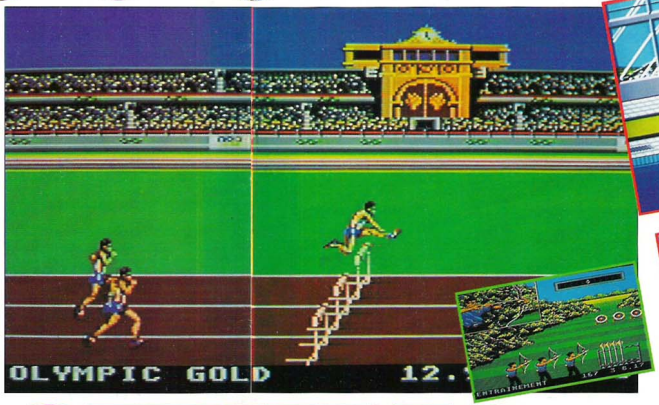
Dernier niveau, ouf, ben on y est quand même arrivés ! Pour ce Round, c'est Astérix qui fera tout le travail, enfin surtout les chevaux ! Comme vous l'avez compris, c'est une terrible course de chars qui vous attend ; vous devrez éviter des pieux et des romains essayant de vous empaler. Faites trois tours de piste et vous pourrez délivrer votre pauvre druide qui commence à se languir de son village natal. Vous pourrez ensuite voir une fin vraiment super délirante.

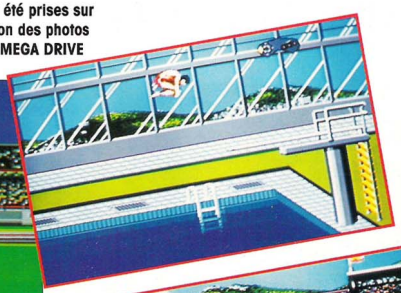
HAPPY END

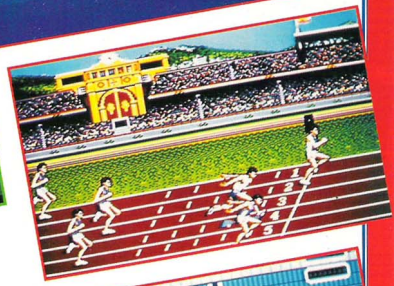
PREVIEW

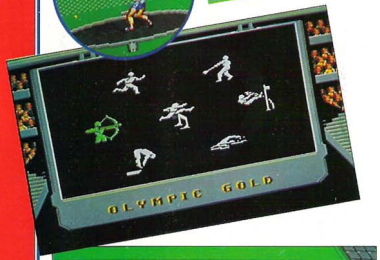
MEGA DRIVE GAME GEAR MASTER SYSTEM

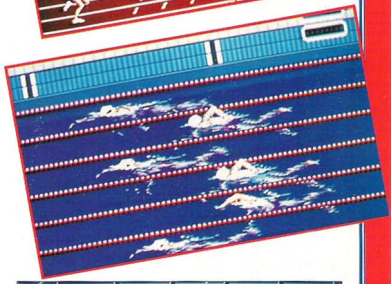
Toutes les photos d'écran ont été prises sur MASTER SYSTEM, à l'exception des photos cernées de rouge, prises sur MEGA DRIVE

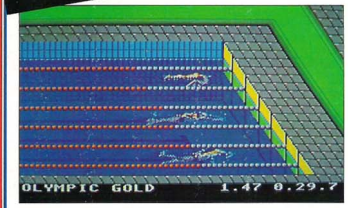


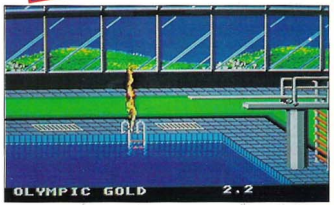










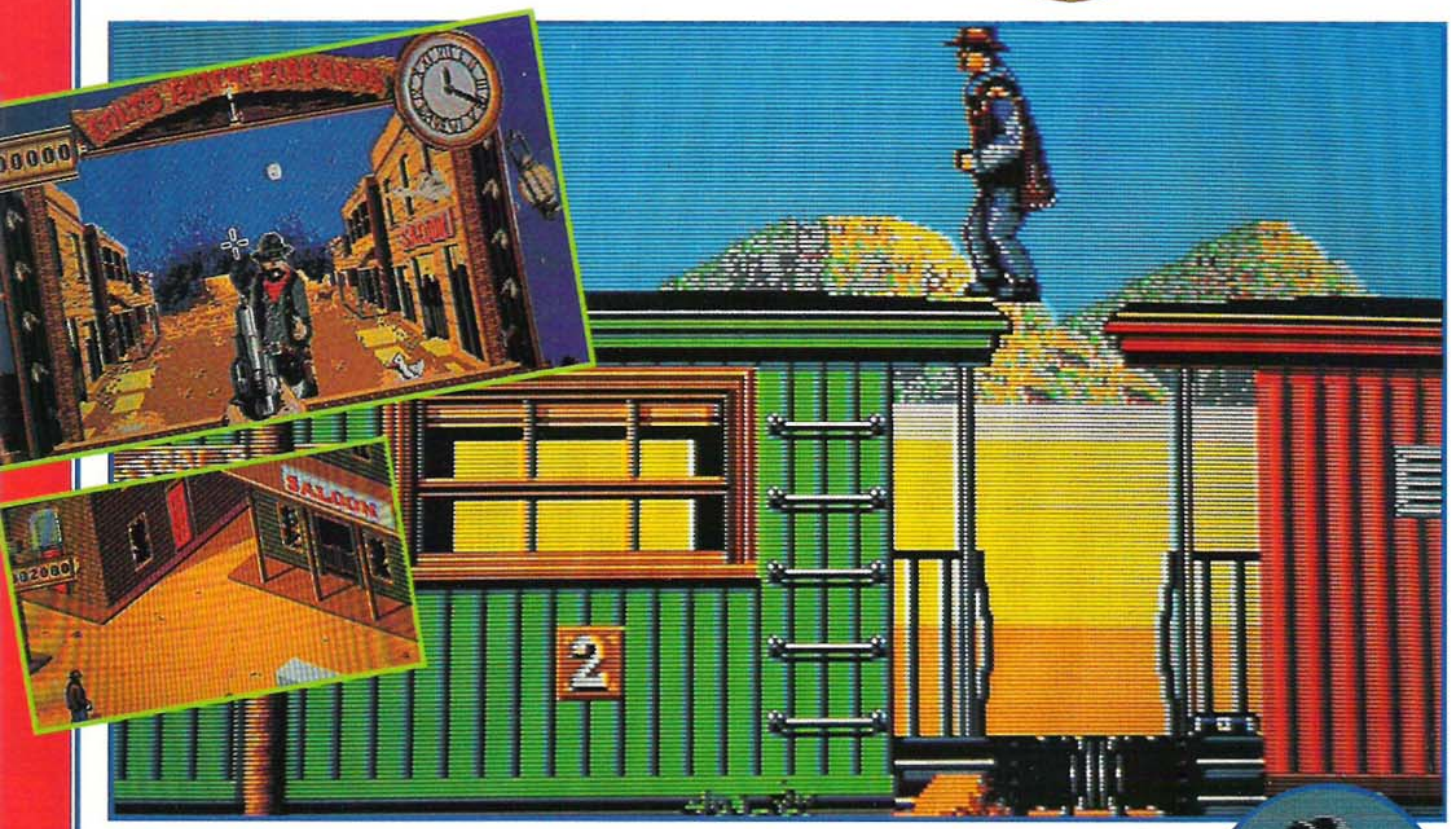


OLYMPIC GOLD

Barcelone, c'est pour bientôt et les éditeurs de jeux vidéo sont sur la brèche. US Gold a acquis les droits exclusifs sur les jeux olympiques de Barcelone de cet été et seuls les ségamaniaques pourront ramasser des médailles sur leurs consoles. Ainsi donc, cet éditeur annonce coup sur coup la sortie des trois versions de Olympic Gold sur Megadrive, Master System et Game Gear. Les trois versions se déroulent de la même façon. Après la page "sponsor", vous sélectionnez l'une des huit langues qui vous sont proposées, afin de pouvoir lire les textes à l'écran de manière confortable. Ensuite, quatre options vous sont proposées ; le mode entraînement vous permet de vous entraîner dans l'épreuve de votre choix sans limitation ; les jeux complets vous font concourir à toutes les épreuves ; les mini-jeux se déroulent de la même façon mais avec les épreuves de votre choix ; enfin, les records olympiques vous donnent les derniers records tels ceux de Carl Lewis ou Sergey Bubka (pour comparer avec les vôtres !). Quelles que soient les options, sept épreuves sont proposées : le 100 m, le 110 m haies, le tir à l'arc, le lancer du poids, le saut à la perche, le 200m nage libre et le plongeon. A chaque épreuve, vous pouvez choisir un niveau de difficulté parmi trois : olympic, national, club. Si vous choisissez de concourir en mode mini-jeux ou jeux complets, une page d'options vous permet de rentrer votre nom de champion et votre nationalité. Vous pouvez aussi entrer trois autres noms en choisissant s'ils seront joués par des humains ou par la machine. On peut donc jouer à quatre à Olympic Gold et essayer ainsi chacun de raffler le plus de médailles possible... Les ségamaniaques sont des sportifs accomplis et il ne leur sera même pas nécessaire de se rendre à Barcelone pour participer aux jeux. Que le meilleur gagne !

EDITEUR : US GOLD

PREVIEW MEGA DRIVE



BACK TO THE FUTURE PART III

Nom de Zeus ! Revoici Marty et Doc pour une nouvelle aventure mêlant passé et futur en passant par le présent. Vous avez tous vu le troisième épisode de cette trilogie géniale au cinéma et si ce n'est pas le cas, vous allez pouvoir vivre les principales actions du film dans ce jeu d'action. L'histoire se passe au Far-West des années 1855. Le but est de réussir plusieurs scènes en endossant le rôle de Marty ou Doc. Je vous rappelle que Doc étant reparti dans le passé de 1855, Marty l'y rejoint dans le but de le ramener en 1985. La première scène vous met dans la peau de Doc qui doit rattraper coûte que coûte la diligence de Clara qui s'est emballée et file droit vers un précipice. Vous contrôlez le cheval de Doc, qui peut sauter, afin d'éviter les obstacles, et en même temps Doc lui-même. Ce dernier peut tirer sur les bouteilles qui lui arrivent dans la figure, se baisser pour éviter de tomber et ramasser les bonus. La course se fait en scrolling horizontal en vue de profil. La deuxième scène vous amène au coeur d'une fête foraine qui vous fera tirer sur des cibles très far-west (style Operation Wolf). C'est ensuite Marty que vous devez guider dans une bagarre au lancer d'assiettes à travers les rues du village. La fête foraine précédente a en effet mal tourné. Il faut neutraliser les brigands responsables de cela. Le dernier niveau du jeu vous verra sauter de wagon en wagon, sur le train qui pousse la voiture magique de Doc. Le but est d'atteindre le plus rapidement possible la locomotive pour augmenter sa vitesse. La voiture à remonter le temps pourra alors atteindre la vitesse idéale lui permettant de repartir en 1985.

Editeur: ARENA

PREVIEW

GAME GEAR

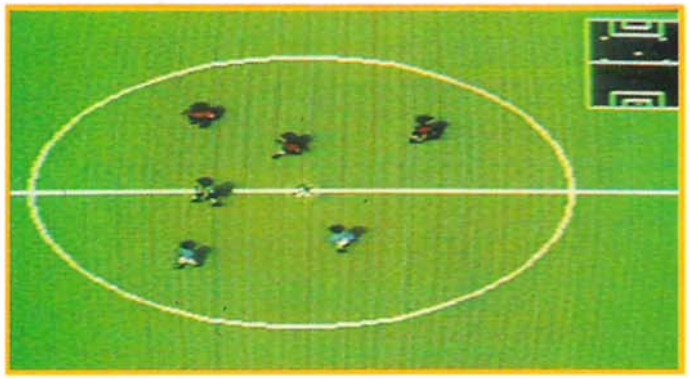
Devilish

Le scénario, désormais bien ficelé, de la princesse enlevée par un terrible démon, est de retour dans cette production de Sages Creation. Cette fois-ci cependant, vous n'êtes pas dans la peau d'un superbe héros, bicepseux à souhait. En fait, dans Devilish, vous contrôlez deux raquettes (sorties tout droit des meilleurs moments des casse-briques qui faisaient fureur dans les salles de jeux il y a quelques années) et tout au long du jeu, il faudra faire rebondir la balle contre des briques et des monstres divers sans que la balle ne sorte de l'écran. Autant vous dire que vous n'êtes pas sortis de l'auberge puisque l'action se déroule absolument dans tous les sens. Ainsi, les divers écrans auxquels vous aurez à faire face scrolleront dans toutes les directions, à vous de suivre la balle et d'éliminer le maximum d'ennemis en un minimum de temps. Tout au long de votre long parcours dans ce dédale de labyrinthes obscurs, des trappes, des trous et des barrières viendront foutre la zone pour vous empêcher de passer au niveau supérieur. Si des obstacles se dressent sur votre chemin, des options spéciales pourront augmenter le pouvoir de la balle. En la transformant en balle magique, vous pourrez ainsi détruire d'un coup, d'un seul, toutes les briques situées sur son passage, ou même un dragon pour des effets encore plus spectaculaires. Composé de huit niveaux, chacun conclu par un monstre de fin gigantesque, Devilish est un jeu qui change par rapport à Mickey Mouse ou à Donald, qui sont désormais devenus des classiques.

Editeur : SAGES CREATION

PREVIEW

MASTER SYSTEM



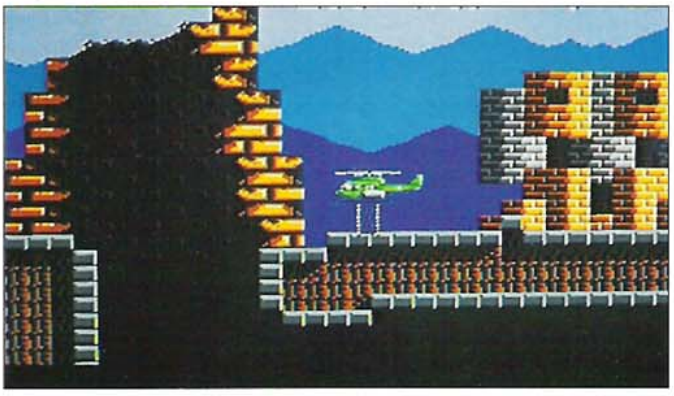
CHAMPIONS of EUROPE

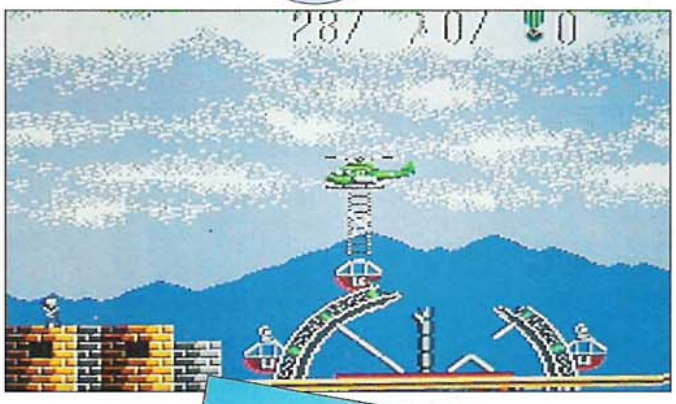
Le championnat d'Europe arrive et, devinez !... vous allez observer la multiplication accélérée des simulations de foot sous peu. Les passionnés de ce genre de jeux vont pouvoir comparer, et les autres pourront enfin se lancer dans cet aspect génial du jeu vidéo qu'est la simulation sportive, en l'occurence un sport d'équipe. Sur Master System, c'est Tecmagik qui s'y colle avec Champions of Europe. Vous allez enfin pouvoir jouer à un superbe jeu de foot avec une vue potable des joueurs. Je veux dire par là, autre chose que le dessus du crâne (cf. Kick Off - un très bon produit quand même). La comparaison, d'ailleurs, est inévitable entre tout nouveau jeu de foot et Kick Off. Mais parlons technique avant de parler polémique ! Comme d'habitude pour ce genre de produit, le joueur peut courir et tirer dans 8 directions, les dribbles sont possibles, tout comme les passes et les shoots dans tous les sens. Le terrain fait 5 écrans de long pour une vue de 3/4. Toutes les possibilités de championnats, jeux en solo, jeux à deux et choix parmi 34 équipes, donnent au jeu toute sa crédibilité. L'impression est très bonne quant à l'animation et il en est de même pour la jouabilité, ce qui comblera les joueurs les plus difficiles ! Je m'explique : les auteurs ont misé autant sur le réalisme (poussé à l'extrême, par exemple, dans Kick Off) que sur le fun et le plaisir ludique. Le résultat est impressionnant pour cette bonne vieille Master System ! Un mode intéressant est le mode training (entraînement) qui vous permet de tout essayer : le corner avec l'indicateur qui vous indique où la balle risque de tomber, la différence entre une passe longue et une courte, la possibilité de s'habituer à dribbler, les pénalties avec ou sans goal (là, je blague !). Bref, même seul devant votre console, vous ne vous ennuierez pas une seconde, d'autant, je vous le rappelle, qu'il est possible de jouer un championnat d'Europe contre la machine. Même les caractéristiques de certains joueurs (des meilleurs aux plus nuls) sont à prendre en compte au sein des équipes adverses. Il ne vous reste plus maintenant qu'à patienter gentiment jusqu'à la sortie de ce foot qui semble promettre énormément. Wait and see !

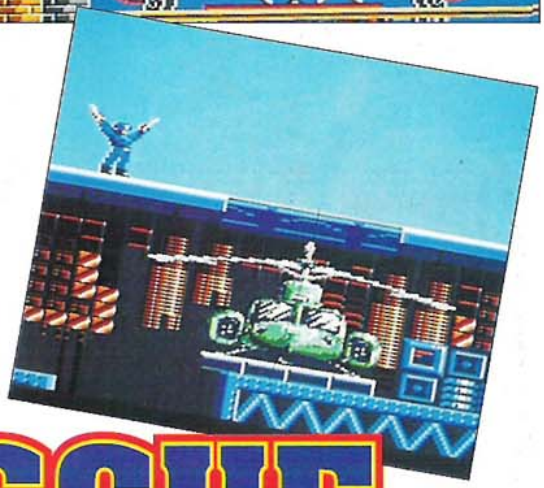
Editeur : TECMAGIK

PREVIEW

MASTER SYSTEM







AIR★RESCUE

Sega annonce un shoot-them-up des plus originaux mélant adresse et dextérité. Vous appartenez au clan très fermé des pilotes d'Air Rescue. Votre appareil est un hélicoptère très perfectionné du genre Supercopter ou Tonnerre de Feu. La spécialité de votre engin est le vol d'approche en milieu urbain. De plus, il possède un armement perfectionné, ainsi qu'une échelle de corde qui vous sera bien utile. Vous allez devoir effectuer des missions de sauvetage, aussi dangereuses et délicates pour vous que pour les gens que vous secourrez. Le principe consiste à se rapprocher des humains prisonniers au sol sans se faire toucher par les ennemis, ensuite il ne vous reste plus qu'à stationner dans les airs à proximité et à laisser tomber l'échelle de corde vers eux. Ils grimperont alors dans l'hélico et le tour sera joué. Au départ, vous décollez de votre base et vous vous dirigez vers les lieux du drame. La première mission consiste à aller sauver des otages coincés au fin fond de galeries souterraines. Des terroristes vous canardent et il faudra vous faufiler sans fausses manoeuvres jusqu'aux otages. Votre appareil ne pouvant contenir que quatre passagers, il faut effectuer des allers et retours vers le camp de base. La deuxième mission vous lance dans un gigantesque incendie et c'est aux fenêtres de buildings que vous récupèrerez des personnes prisonnières des flammes. Toutes les missions fonctionnent selon le même schéma mais dans des décors et avec des missions variées. L'hélicoptère est superbement maniable et ses mouvements vous mettront dans l'action grâce à leur réalisme. Les fanas de ce genre de jeu d'action, dans lequel tout se passe souvent au millimètre, seront gâtés!

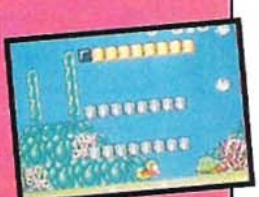
EDITEUR SEGA

LES SECRETS DE MAITRE SEGA

Maître SEGA est très très fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux "SONIC" : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus en n'oubliant pas de mentionner vos coordonnées, le titre du jeu et le modèle de console utilisée. Renvoyez le tout sous enveloppe timbrée à : **MEGAFORCE, " Maître SEGA", 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.**
Si vous êtes intéressés par les cadeaux SONIC, sachez que vous pouvez aussi les commander directement, en nous demandant – à la même adresse – le "Catalogue".

MEGADRIVE

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE



ROUND 3 : Splashy sea.

C'est un très bon niveau pour apprendre à se servir du Pédicopter. Volez tout le long, tirez sur les bulles et les coffres, ne touchez à rien en dehors de l'argent, ou vous perdrez votre Pédicopter.

Vous pourrez récupérer plus de cannes de magicien dans ce niveau.
Il n'y a pas de niveau caché.

ROUND 4 : Le désert du scorpion.

Il n'y a pas de boutique, ou de niveau caché ici. C'est seulement un bon niveau pour apprendre à utiliser le Pédicopter (il y a énormément d'argent caché autour de vous !).

ROUND 5 : La pyramide.

Vous recevrez des Tokens par tous les coffres aux trésors dans ce niveau. Veillez à en être équipé avant d'atteindre la princesse.
Pour la battre avec le Token, observez-la avec précision. Quand l'ordinateur commencera à parler, bouger votre choix sur quelque chose qui la fera perdre. Si vous n'avez pas le Necklace, appuyez continuellement sur le bas du contrôleur de direction, et la plupart du temps, vous la battrez ou la ligoterez. C'est la seule qui essayera de tricher avec vous. Si elle vous raconte qu'elle n'est pas encore prête, et vous demande si vous désirez jouer une nouvelle fois, répondez "NO".

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — VIGILANTE

Pour obtenir le Select Round, à la page de présentation du jeu, appuyer sur la manette en diagonale HAUT-GAUCHE, puis appuyer sur le bouton 1.

Laurent BERNON
a gagné
la casquette SONIC !

MEGADRIVE — SUPER THUNDER BLADE

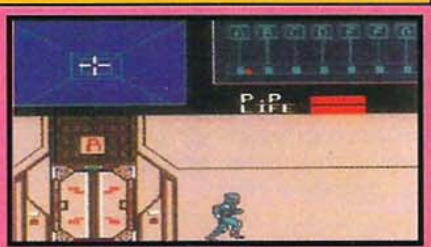
Maître SEGA

ROUND 1: La ville.

Balancez-vous en faisant un huit près du sol, juste après que vous ayez évité un arbre ou un immeuble.
Pour détruire les blindés, allez complètement sur le côté droit de l'écran et attendez que le blindé apparaisse sur l'écran. Quand le blindé apparaît entièrement, tournez autour de l'écran et tirez jusqu'à ce que le blindé soit détruit.
Pour détruire le porte-avion, balancez-vous le long de la largeur du pont, et détruisez les canons et les avions qui approchent.

MASTER SYSTEM — CYBORG HUNTER

Florence
PELOQUIN a
gagné la trousse
SONIC !



Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez-la puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

GAME GEAR — MICKEY MOUSE Castle of illusion

Dans le monde des jouets, après avoir passé les bons-hommes qui font tomber des balles du ciel et après avoir descendu l'échelle, sautez vers la droite dans le mur. Vous arriverez dans un passage secret. Sur la première pierre après être sorti du mur, il y a un coffre caché qui contient une vie. Ne l'ouvrez pas. Prenez-le avec vous, sortez du passage secret et descendez la pente à gauche en évitant le pion d'échiquier. Vous arriverez dans un petit passage, ouvrez le coffre, prenez la vie et remontez l'échelle située à droite. Allez dans le passage secret, le coffre caché y est de nouveau. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez. Toutefois, quand vous n'avez plus de temps, pour pouvoir répéter l'opération, il faudra que vous mourriez dans le petit passage juste après avoir pris la vie. Si vous vous y prenez bien, vous pourrez avoir quatre-vingt-dix-neuf vies.

Lorsque vous arrivez chez la sorcière, prenez la lanterne et jetez-la tout à gauche de l'écran. Puis, montez dessus. Dès que la sorcière arrive, sautez-lui dessus et revenez tout de suite à gauche. Vous serez tout à fait en haut à gauche de l'écran. Vous serez hors de portée des boules de feu. Quand la sorcière revient, sautez-lui dessus et revenez en haut à gauche de l'écran. Répétez cette opération autant de fois qu'il est nécessaire pour abattre la sorcière.

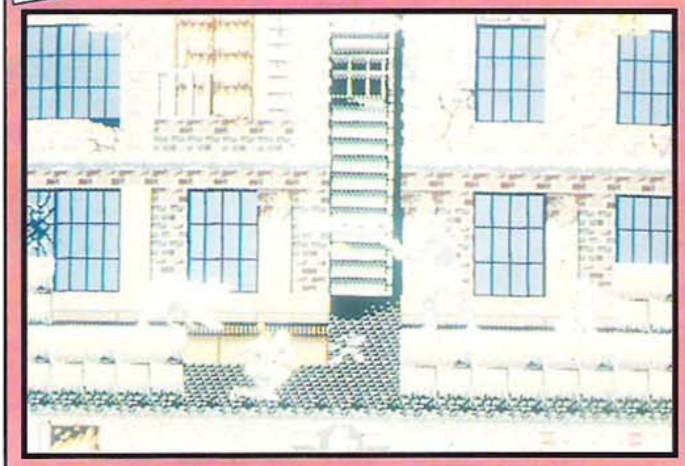
VELINOT Alexandre a gagné le sac à dos SONIC !

MEGADRIVE — TRUXTON

Bernard PETIT a gagné
la ceinture SONIC !

Vies cachées :
Pendant le jeu, vous pourrez voir sur l'écran un objet oval avec trois petits cercles dessus. Regardez bien la couleur (cercles rouges : Power Shot – cercles verts : Rayons Truxton – cercles bleus : Laser Electrique), et dès que vous tirez sur cet objet, une vie cachée (ou peut-être deux) apparaîtra !

MEGADRIVE — SHADOW DANCER



Sur l'écran-titre, appuyez sur les trois boutons, ainsi que sur START, vous verrez alors START, OPTIONS, PRACTICE.
Vous pourrez alors choisir n'importe quel stage, mais vous ne combattrez pas les boss de fins de niveaux.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — AZTEC ADVENTURE

Pour accéder au Sound Test : appuyez sur le bouton 1, vous allez voir un écran avec des arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, allez à Gauche 1 fois, puis allez 20 fois à Droite. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nino apparaîtra à droite de l'arc-en-ciel, et au-dessus il y aura un carré où vous pourrez choisir les musiques de 1 à 7.

Maître SEGA

MEGADRIVE — SUPER MONACO GP

Course 7:

Première année avec la voiture de l'écurie Maddona :

```
0B9F G635 100D 0000
000G HH03 4527 89AC
B6DE F810 1000 0080
0000 0000 7100 D9D9
```

François CALLER a gagné le tee-shirt SONIC !

MASTER SYSTEM — ALEX KIDD In Miracle World

BONUS ROUND:
Quand tu arrives à la première Octopus (pieuvre), enlève les tentacules ou achète le TALCUM POWDER (talc) et tu deviens invincible. Puis, donne-lui des coups de poing dans la figure deux fois. Alors, met le ventre d'Alex sur le coffre et déplace-toi de gauche à droite tout en appuyant sur BAS sur le pavé directionnel, jusqu'à ce que tu ailles sous terre au BONUS ROUND.

Maître SEGA

MASTER SYSTEM — DOUBLE DRAGON

Aux deuxième et troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux, les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper : l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.

Christian DELCOURT a gagné le sac à dos SONIC !

GAME GEAR — OUT RUN

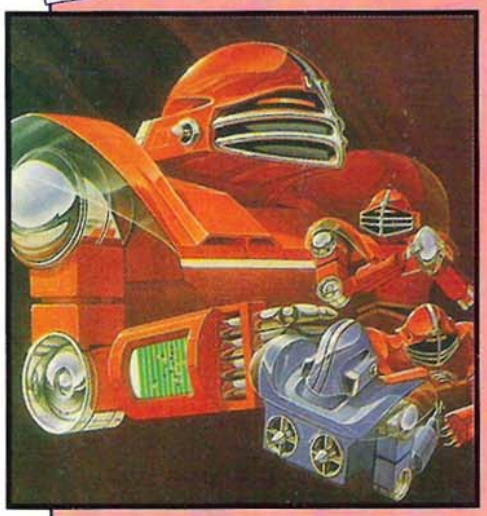
Durant la page de présentation, pour obtenir du temps infini, appuyez sur le bouton 1, sur le bouton 2 et sur Start. Cette petite astuce ne fonctionne pas en "Versus Mode".

Ziane YDRISS a gagné la trousse SONIC !

MASTER SYSTEM — BLADE EAGLE 3-D

Quand, au début du jeu, "BLADE EAGLE" apparaît, mettre le bouton directionnel en bas. Et faites-lui faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un Select Round de 0 à 8. O est le premier niveau.

MEGADRIVE — CYBERBALL



Pour commencer, entrez donc ce code : P8BX BRUS ODLI
Vous aurez 926800 dollars. Profitez-en pour acheter un quaterback à 900000 dollars. Maintenant, commencez la partie et laissez-vous vous faire bousculer. Vous serez ainsi en attaque. Faites la passe au quaterback, vous n'aurez plus qu'à monter au but pour marquer sans vous faire prendre la balle; car votre quaterback est largement plus rapide et maniable que tous les autres robots. Vous gagnerez ainsi sans problème.

Maître SEGA

MEGADRIVE — ALTERED BEAST

Si tu es arrivé au fatidique GAME OVER, appuie sur le bouton A, et en même temps sur START. Et voilà!

Maître SEGA

MEGADRIVE — GHOSTBUSTERS

Voici un truc pour détruire le monstre de fin de niveau du château. Il suffit de rester allongé et de lui tirer dessus lorsqu'il ouvre la bouche, tout en évitant les plantes carnivores. Pour que cette technique puisse fonctionner, il faut au moins posséder le répartiteur à trois voies ou le projectile à bulles.

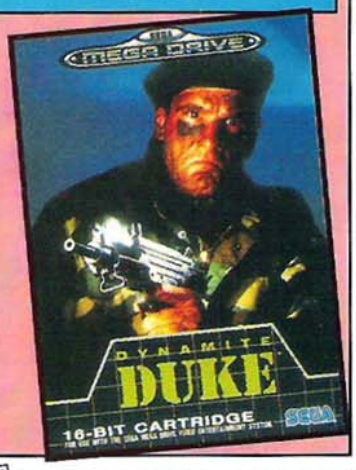
Maître SEGA

MEGADRIVE — DYNAMITE DUKE

MISSION 3:
LA FORÊT

Il y a une vie supplémentaire à récupérer. Détruisez les blindés et les hélicoptères jusqu'à ce que la tourelle à canon arrive entièrement sur le pont. Tirez sur celle-ci, jusqu'à ce qu'elle explose. Le mieux est d'utiliser de la dynamite.

Maître SEGA



MEGADRIVE — PHELIOS

Lorsque apparaîtra à l'écran :"CHAPTER 1, DEVIL IN DIROS", appuyez dans cet ordre sur les boutons C, A, B, A, C, A, B, A. Vous aurez ainsi neuf vies au lieu de trois!

Maître SEGA

NINJA GAIDEN

GAME GEAR

Après la terrible nuit où son père trouva la mort, Ryu Hayabusa ne pouvait s'empêcher de penser que son père avait été tout bonnement assassiné. Seulement, il ne savait pas pourquoi, ni comment. Il faut savoir que son père était tout de même le chef du clan Hayabusa et par la même occasion, l'un des grands maîtres incontestés dans l'art du Ninjitsu. Il fallait donc que celui-ci soit tombé dans un piège pour avoir été éliminé aussi facilement... Y avait-il un lien avec ces maudits parchemins que tous convoitaient avec tant d'acharnement ? Il n'en reste pas moins que pour Ryu, la lumière devait être faite et le plus rapidement possible sur cette bien triste affaire...
A peine arrivé aux Etats-Unis, notre si sympathique ninja fut contacté par le F.B.I. Plusieurs agents lui confièrent qu'ils étaient en possession d'éléments susceptibles de l'orienter sur la voie de la vérité. Mais pour Ryu, la vérité n'était pas telle que l'agence voulait lui faire croire. Pour lui, ces vieux papiers avaient une signification précise. Et d'après une très ancienne légende, ils permettraient à celui qui les réunirait de devenir le maître du monde... Bien sombre perspective que voilà ! Mais vous êtes là, et tout peut changer !...

MEGA-ASTUCES :

Si toutefois vous ne parveniez pas à passer l'un des cinq stages, vous pourrez, grâce aux codes ci-après, accéder sans mal au niveau suivant.

Code Stage n°2 : NINJA
Code Stage n°3 : GIDEN
Code Stage n°4 : DRGON
Code Stage n°5 : SWORD

A NOTER :

Ce dossier vous permettra de finir sans mal Ninja Gaiden sur GG, et la plupart des astuces à connaître vous seront communiquées dans les moindres détails, y compris la fonction des objets. De toutes les manières, Ninja Gaiden ne comporte pas de réelles difficultés ; il s'agit en effet davantage d'un jeu basé sur les réflexes qu'autre chose. On vous présentera chacun des ennemis ainsi que la façon de procéder en ce qui concerne leurs attaques et la technique à adopter quant aux parades à utiliser.

LES ENNEMIS :

Vous devrez faire face à plusieurs sortes d'adversaires. Pour parer à toute éventualité et dans le meilleur des cas, nous vous présentons un par un, en décrivant leurs attitudes, chacun des ennemis que vous risquez de croiser en chemin.

Le Ninja Gris : sa grande spécialité, c'est la course. Il est très rapide et peut jaillir à tout moment d'un arbre ou d'un buisson.

Les Hommes de main : il en existe deux types. Le premier se déplace et est équipé d'une mitraillette. Pour éviter ses balles, il suffit juste de se baisser et de se rapprocher de lui pour le tuer.
Quant au second, il faut faire extrêmement attention ! Il lance des grenades et se trouve, comble de malchance, lui aussi à genoux. Ce qui veut dire qu'il vous faudra prendre plus de précautions si vous voulez en venir à bout. Pour cela, il suffit de sauter.

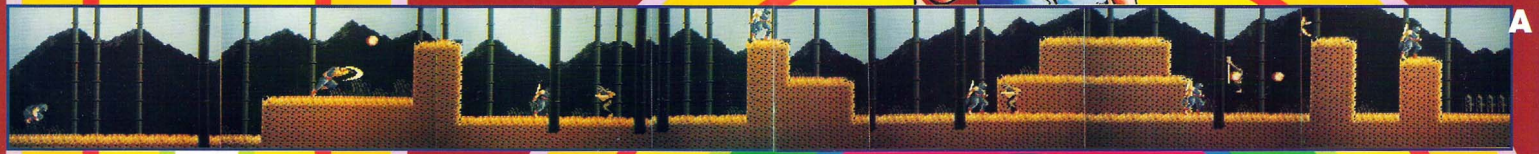
Le Ninja sauteur : tout comme son homologue, il se déplace très vite mais à la petite différence qu'il utilise, pour ce faire, la technique dite du saut. Attention, son sabre est mortel et vous enlèvera beaucoup d'énergie si par malheur vous vous faisiez toucher.

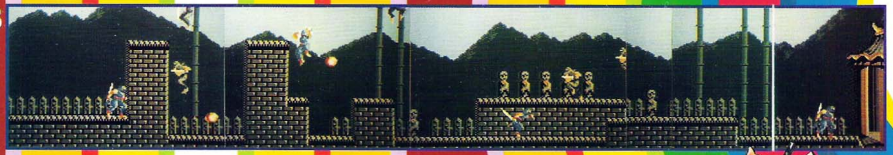
L'oiseau : il faut s'en méfier comme de la peste. Ses mouvements sont imprévisibles et ses algorithmes de déplacements sont aléatoires (il ne fait donc jamais, ou pas toujours, les mêmes mouvements).

Le Plongeur : grand spécialiste des missions sous-marines. Notre charmant scaphandrier surgit n'importe où et n'importe quand. Soumois... Son arme favorite, c'est le harpon. Alors méfiance !

Le Kung Fu : sans doute le plus vicieux de tous. Maître incontesté dans les arts martiaux, ce dernier pratique plusieurs arts et adopte, en fonction de la situation, une technique bien précise. On le trouve généralement dans les quatrième et cinquième niveaux.

STAGE 1



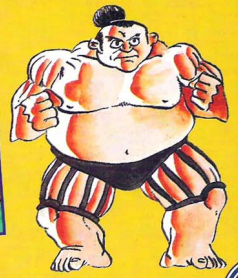


Vous arrivez dans les forêts de bambous. Ici, vous rencontrerez les deux types de Ninjas que l'on vous a décrits. Le stage se déroule selon un scrolling horizontal qui évolue en fonction de vos déplacements. A noter qu'il vous est impossible de faire demi-tour, contrairement à certains jeux de la même catégorie. Pour éviter au mieux les attaques successives des ninjas, il suffit de stopper votre progression dès que l'un apparaît à l'écran. Cela permet d'ajuster votre coup pour qu'il lui soit fatal. Il existe bon nombre d'options disséminées ici et là au travers du niveau. N'hésitez pas à vous en servir ainsi que des pouvoirs magiques.

BOSS 1

Avant et après. On se demande toujours où est la différence...

La technique à adopter est relativement simple, trop simple même. Grâce à elle, vous viendrez à bout du premier boss à la solde de qui vous savez. Il suffit, lorsque que celui-ci s'approche de vous en se déplaçant vers la gauche, de lui foncer dessus de manière à lui loger vos coups au niveau du ventre. Dès ce moment-là, n'arrêtez plus d'appuyer sur le bouton de tir. Il n'aura pas le temps de se ressaisir. Répétez l'opération jusqu'à sa mort.



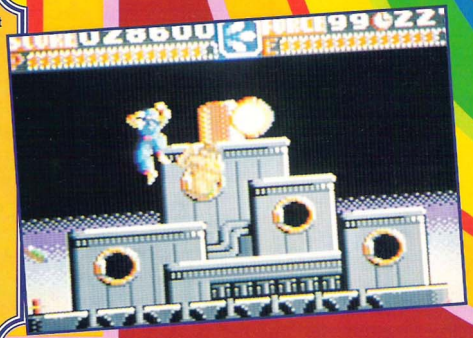
STAGE 2

A

A B

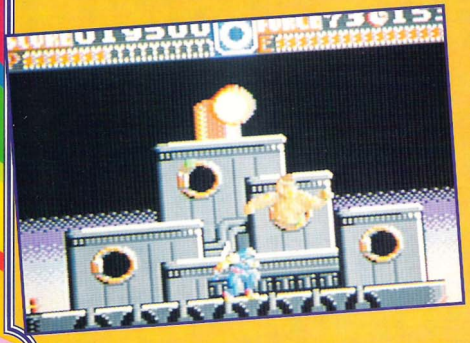
B

Attention, les docks et les péniches sont assez durs à passer. D'une part, parce que le stage scrolle automatiquement et d'autre part, parce qu'il y a beaucoup d'ennemis qui vous barreront la route. De tous ceux que vous allez affronter, c'est sans nul doute le plongeur (ou scaphandrier) le plus dangereux pour votre humble santé. Il surgit de l'eau n'importe quand et vous balance une fléchette, histoire de calmer vos ardeurs.
De plus, il faudra que vous synchronisiez vos sauts si vous ne voulez pas finir à l'eau. Derrière certaines caisses, sont parfois dissimulées des potions revitalisantes ; faites attention de ne pas les manquer, vous en aurez vraiment besoin devant le boss.
Quant aux autres, ils sont faciles à éliminer...

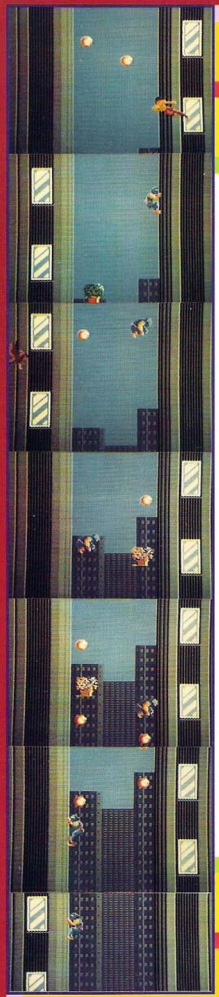


BOSS 2

Les boules de feu sont parfois plus efficaces que votre sabre !



Voilà l'infernal capitaine et son foutu rafiot. Lui et cette épave flottante font vraiment la paire. C'est à se demander s'ils ne sont pas cul et chemise (excusez l'expression). En attendant, faites très attention car le vieux loup de mer utilise les hublots de son bateau pour vous faire votre fête. Il n'apparaît jamais au même endroit et vous lance des saloperies. Pour le mettre hors d'état de nuire, il faut vous placer près des hublots de manière à pouvoir lui asséner un coup lorsque celui-ci sort de sa planque. Pour éviter ses tirs, le seul moyen est de sauter puis de frapper. Si par chance vous disposiez des Shurikens, en arrivant devant lui, n'hésitez pas à vous en servir, il ne fera pas un pli.



STAGE 3

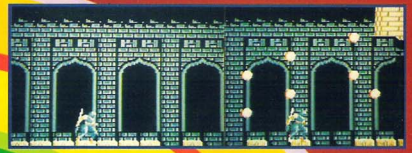
Contrairement aux précédents, ce niveau se déroule selon un scrolling vertical. Le joueur (vous, en l'occurrence) doit, tout en grimpant, éviter tous les objets qui tombent ainsi que les "Kung-Fu-men" qui n'hésiteront pas à se jeter sur lui, sachant pertinemment qu'ils y perdront eux-mêmes la vie. Une multitude d'objets en tous genres traînent en chemin, il faut les ramasser car parmi ceux-ci se trouve bon nombre de bonus très intéressants. Sachez tout de même qu'il ne faut surtout pas rester tout le temps sur la même paroi, question de santé...

BOSS 3

La transformation du docteur Sako est étonnante...

Lorsque vous arrivez devant l'honorable Docteur Sako (ça, c'est à vérifier), allez tout de suite près de lui lorsqu'il se mettra à tirer, sautez au-dessus des balles, puis frappez-le. Répétez l'opération quatre ou cinq fois...
Mécontent de n'avoir pu vous abattre comme il le pensait, le vilain-pas-beau jettera sa veste, histoire d'être plus l'aise, pour se battre à mains nues contre vous. Dès lors, les choses se gâtent un petit peu car il se déplace vite, le bougre. Et son coup favori, c'est le pied (euh...). Pour le vaincre, mettez-vous juste en face de lui puis sautez au moment où il essaie de vous frapper. Ensuite, il suffit de lui rendre la monnaie de sa pièce et le tour sera joué.

STAGE 4



Plus court que ça, tu meurs. Tenez, rien que pour vous donner une idée, visez-moi. C'est le plan, vous comprendrez aisément ce que nous voulons dire. Ici, pas d'obstacles réellement compliqués, il s'agit plutôt d'avoir de bons réflexes.

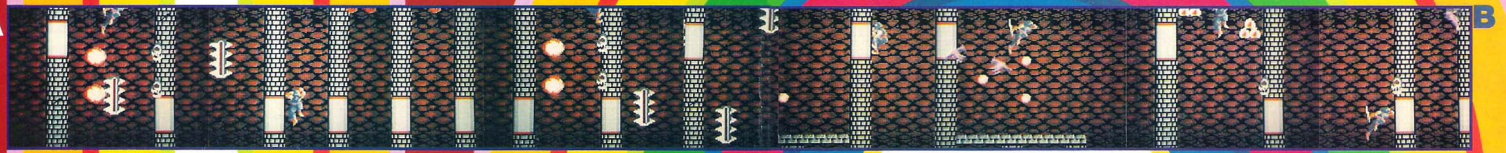
BOSS 4

Attention, les boules de feu sont mortelles.

Un bonze sur un tapis volant, et qui lance des gerbes enflammées, faudrait peut-être qu'on m'explique...

Faites appel à votre force spirituelle et à vos pouvoirs de maître ninja. Devant la statue de pierre, il faut se déplacer de la droite vers la gauche de façon à effectuer un va-et-vient tout en évitant les tirs. Une fois que le monstre vous a balancé ses boules, sautez pour les attirer dans votre direction puis foncez au pied de ladite statue et frappez. Répétez plusieurs fois l'opération.
En ce qui concerne le Bonze, avec un bon timing et du sang-froid, vous lui règlerez son compte en deux coups de cuillère à pot.

STAGE 5



Quand on est arrivé dans les grottes, on se dit que tout ce que l'on a pu passer avant était vraiment de la gnognotte. Un véritable supplice. Non seulement il faut éviter de se faire toucher par toutes les sales bestioles et individus qui trainent dans les parages, mais en plus, il faut être particulièrement vigilant quant aux actions à mener pour passer tous les obstacles. Le plus difficile, c'est le passage des colonnes, où il faut progresser prudemment si l'on ne veut pas finir rôti comme un vulgaire poulet. Le bon truc réside principalement dans la gestion du temps. Si vous n'allez pas assez vite, le temps qui vous est imparti s'écoulera comme ça, pfiou... ou alors vous allez trop vite et la catastrophe arrive... vous tombez !
Non, la bonne solution est d'anticiper les tirs des têtes de pierre, de manière à accéder sans trop d'encombre au palier de rotation. Une fois que vous aurez trouvé le bon rythme, ça passera comme une lettre à la poste.

Les apparences sont malheureusement bien souvent trompeuses et avec ses airs de rien, cet empaffé de magicien est en fait très puissant...

BOSS 5

Bouh ! Qu'il est laid... Et encore, vous n'avez rien vu !

Ultime transmutation de la bête. Et quelle sale bestiole, rien que la regarder dans le blanc des yeux vous en donne la chair de poule. Mais qu'à cela ne tienne, tu vas voir ta tronche d'ici quelques minutes...

Lorsque vous vous trouvez nez à nez avec le Boss sous sa première forme, la méthode à adopter pour le toucher est toute simple. Il suffit, quand il vous envoie ses rayons, de se placer au milieu et de le frapper en même temps que vous sautez. Six coups seront nécessaires avant qu'il ne se transforme pour la première fois.
Là, les choses se compliquent un petit peu puisqu'il s'agit de lui frapper la tête tout en évitant ses boules d'énergie. L'astuce réside sur votre position à l'écran. Il existe un emplacement où ces dernières ne peuvent vous atteindre. En partant de la droite ou de la gauche, comptez sept dalles et placez-vous sur la huitième. Vous serez dès lors quasi-invulnérable et pourrez le frapper sans mal. Quant à la troisième transformation, il suffit de se mettre au centre de la pièce, et de sauter tout en le frappant pour en venir à bout....

Ça y est, vous venez de terrasser l'infâme démon et de libérer le monde du sombre avenir qui lui était réservé...

THE END

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux Sega. Vous avez été très nombreux, une fois de plus, à nous écrire. Ce Hit-Parade est VOTRE Hit. Pour le faire évoluer, envoyez-nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master System, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante :
Mega Force, 100 avenue du général Leclerc, 93500 Pantin.

ARTS MARTIAUX | ACTION | SEGA HEROS | 1 CLASSEMENT
JEUX DE ROLES | RÉFLEXION | COMBAT | STRATÉGIE | 12e mois — Nombre de mois au Hit Parade.
AVENTURE | SIMULATION | SPORTS

MASTER SYSTEM

1 — 6e mois

DONALD DUCK

Indétrôné juqu'à présent, Donald maintient largement son avance.

2 — 6e mois

SONIC

Malgré tous ses efforts, Sonic demeure N°2.

MEGADRIVE

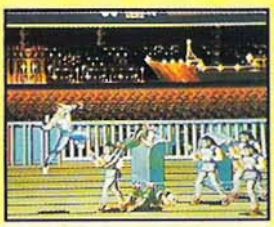
1 — 8e mois

SONIC

Il garde la tête avec aisance.

2 — 6e mois

STREETS OF RAGE



Toujours second, les castagneurs déménagent...

MASTER SYSTEM

3 — 1er mois

ASTERIX
Arrivée dans le peloton de tête de notre gaulois favori!

4 — 4e mois

SUPER KICK OFF
Les onze ont moins la pêche...

5 — 8e mois

SUPER MONACO GP
Décidément difficile de garder sa position en F1.

6 — 8e mois

MICKEY MOUSE
Toujours présent.

7 — 1er mois

SPIDERMAN
Arrivée discrète pour notre tisseur de toiles.

8 — 4e mois

OUT RUN
Un classique fidèle au poste!

9 — 8e mois

WONDER BOY III
Dure... dure la remontée.

10 — 8e mois

PACMANIA
Notre glouton se serre la ceinture...

11 — 8e mois

MOONWALKER
Discret mais toujours présent.

12 — 6e mois

STRIDER
Un gain d'une place pour le combattant!

13 — 10e mois

SHINOBI
Le beaux, forts et musclés ne font plus recette!

14 — 1er mois

WORLD CUP ITALIA
Entrée d'une belle équipe...

15 — 4e mois

DOUBLE DRAGON
La baston est en baisse.

MEGADRIVE

3 — 6e mois

DONALD DUCK
Walt Disney pourrait être fier.

4 — 4e mois

ROBOCOD
007 ne ferait pas mieux !

5 — 4e mois

GOLDEN AXE 2
Nos charmants guerriers tiennent leur position.

6 — 1er mois

THUNDER FORCE 3
Attention, la force est avec lui...

7 — 6e mois

MICKEY MOUSE
Pas de changement pour la célèbre souris.

8 — 4e mois

OUT RUN
Belle progression pour ce classique de l'arcade.

9 — 1er mois

GYNOUG
Arrivée très attendue du guerrier ailé.

10 — 4e mois

CALIFORNIA GAMES
Quatre places de moins pour les "Boys".

GAME GEAR

1 — 4e mois

SONIC
Toujours premier, comme à l'école.

2 — 4e mois

DONALD DUCK
Attention Sonic, Donald arrive...

3 — 4e mois

NINJA GAIDEN
Ben alors... Les ninjas aussi se fatiguent!

4 — 6e mois

OUT RUN
Remontée d'une place.

5 — 4e mois

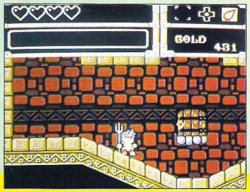
HALLEY WARS
Comme dans un trou noir.

MEGA DRIVE

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Le but dans ce jeu est de tuer le plus d'ennemis possibles afin d'empocher un maximum de pièces d'or. A chaque ennemi neutralisé apparaît une pièce. Passez alors à l'écran suivant puis revenez: le monstre est réapparu. A vous le pognon!

Un coffre impossible à approcher dans un premier temps. Vous reviendrez plus tard dans l'aventure à ce coffre et saurez enfin ce qu'il contient.



Vous pouver posséder plusieurs types d'armes qui seront chacune nécessaires à un moment ou un autre de l'aventure, comme ce trident. Pour sélectionner l'arme, un écran est accessible en appuyant sur start. En haut à droite de l'écran du jeu, vous distinguez un symbole de flamme qui signifie que vous avez aussi sélectionné l'item magique Firestorm. En appuyant sur un bouton et le curseur droit, vous arroserez vos ennemis papous de Firestorm, des boules de feu magiques.

Vous débutez l'aventure et les premiers problèmes commencent! Une petite falaise vous barre la route. Il faudra entrer dans l'arbre et dialoguer avec une vieille femme s'y trouvant. Elle vous donnera un Elixir (potion revitalisante) et une firestorm (arme magique). Cela déclenchera aussi l'apparition d'une petite motte de terre qui monte et descend le long de la butte infranchissable. Vous pouvez maintenant sauter sur l'arbre et surtout sur la plate-forme avec la flèche. En route!

Vous voilà dans le premier village à visiter: le principe pour pénétrer à l'intérieur d'une maison est simple. Lorsque vous entrez, vous visualisez soudain l'intérieur en transparence. Certaines maisons sont des auberges, d'autres des hôtels ou encore des boutiques d'armes, d'items magiques.Dans l'hôtel, vous pouvez vous reposer un peu ce qui vous donne (en une nuit à 20 pièces d'or) une santé de fer: vos points de vie se remplissent, utile après des endroits périlleux. Autre possibilité: vous pouvez sauvegarder votre partie dans les auberges.

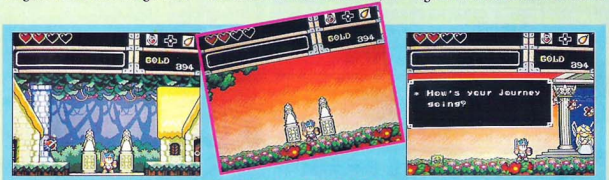
Après avoir récupéré un ocarina et être retourné au village pour connaître la façon de l'utiliser, vous voilà devant une série de trois portes qui ne s'ouvriront que si vous jouez l'air d'ocarina adéquat. A vous de jouer!

Le pays de Monster World était, à l'origine, une région paisible où les villageois et les dragons vivaient dans l'harmonie la plus totale. Vous me direz: est-ce possible? Mais oui! Car la magie fait des miracles au pays de Monster World qui, du coup, porte bien mal son nom! Mais comme tout est loin d'être rose, une bande de malotrus venant on ne sait d'où et dont le plaisir est de détourner la magie, prennent possession de la région. Tous les paysages (et ils sont variés!), toutes les régions, se voient infestés par des hordes d'animaux devenus terriblement dangereux et de monstres gardiens des lieux. Les habitants sont terrorisés et une série de méfaits a lieu: des rapts, des destructions et des villages entiers menacés. Seul, un jeune combattant comme vous peut venir à bout d'une telle entreprise maléfique. Mais la route va être très longue, car il faudra désinfecter région par région le vaste monde de la totalité des monstres devenus fous. Vous êtes Shion, le petit soldat qui deviendra grand! En effet, vous allez acquérir tout au long de votre aventure des armes, des armures, des boucliers, des bottes et des objets magiques de plus en plus puissants, ce qui vous permettra de lutter presqu'à armes égales avec les terribles monstres du royaume occupé de Monster World. Vous n'êtes pas seul dans votre quête car de nombreux villageois vous aident dans chaque village: ils vous conseillent et vous donnent des indices nécessaires à la progression. Vous avancez ainsi de mission en mission, chacune constituant un maillon de la victoire définitive. Vous serez conseillé par la reine Eleonora elle-même, vous volerez au secours de la princesse Lilypad enlevée au sein même de son château de Puraprill, vous traverserez des paysages aussi diverss que le désert Egyptien, la forêt inca en passant par des kilomètres de souterrains véritables mines de coffres, armes et items variés. Monster World est la suite des aventures de Wonderboy dans un de ses épisodes les plus passionnants, car proposant pour la première fois un aspect exploration et aventure très développé. Il va falloir consacrer du temps à cette fantastique mission de sauveur du Monster World!

Une atmosphère de plage et d'océan avec ces palmiers paradisiaques, cette mer bleue et ces crabes tueurs!

Le château de Puraprii dans lequel vivait la princesse Lilypad. Vous ne pourrez y entrer qu'après avoir passé un certain nombre de niveaux comme la forêt inca, même si vous passez dès les premiers écrans devant la porte qui est barrée par deux soldats en armes. Ici, nos deux compères vous laissent la voie libre car vous en êtes au milieu de l'aventure.

Une forêt peuplée de champignons tueurs vous mène vers l'entrée d'un monde



Au milieu du village se trouvent deux statues qui peuvent vous mener (grâce à un passage magique invisible) tout droit dans les nuages. Vous serez alors conseillé par la reine Eléonora. Vous apprendrez que les monstres viennent de souterrains placés sous le village. Une petite fée, Priscilla, vous suivra désormais toujours pour vous aider. On retrouvera ce principe un peu plus loin dans le jeu.

Vous avez vaincu un premier boss et traversez un dédale de souterrains qui vous mènent vers la princesse.

Cette tour vous mènera à la princesse par la porte se situant tout en haut. La porte que vous rencontrez au premier étage (vérouillée si vous ne passez pas avant par le haut) vous emmène aux niveaux de la forêt inca et du désert égyptien de Maugham.

MEGA DRIVE

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

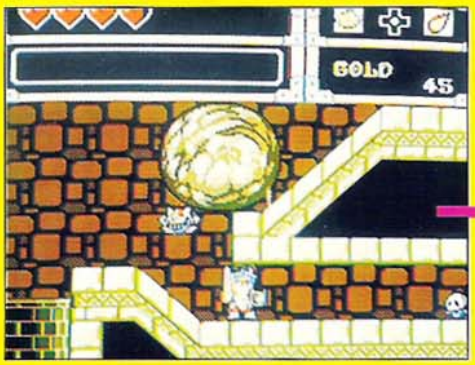
Les passages entre les mondes toujours plein d'humour!

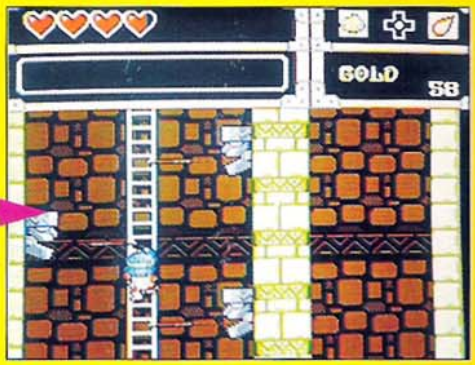
Un nouveau village se présente à vous; peut-être une nouvelle occasion de sauvegarder votre partie ou de faire quelques petites emplêtes!

En route pour la forêt vierge inca. De liane en liane, vous vous frayez un chemin vers le village papou qui vous donnera sans doute la réponse à l'énigme que vous pose l'entrée bloquée du temple inca se situant au coeur de cette forêt.

Après de nombreuses péripéties dans la forêt, vous voilà prêt à délivrer le nain, frère d'une villageoise qui vous avait demandé de le sauver. Pleine de reconnaissance, celle-ci lui permet de vous suivre partout pour vous épauler dans votre quête. C'est lui qui ouvre les passages comme l'entrée du temple inca. Il fouille aussi partout et déniche les trésors...

A LA RECHERCHE DU TRIDENT DANS LE TEMPLE INCA

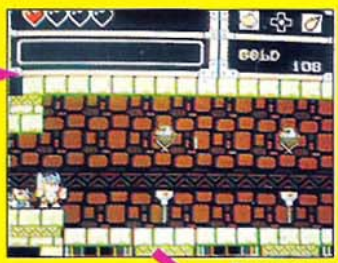




Attention, il faut dévaler les pentes à toute allure pour éviter l'énorme rocher qui menace de vous transformer en crêpe! Planquez-vous!

Chaux les marrons! Des flèches empoisonnées qui passent au millimètre.

Vous actionnez des passages qui apparaissent dans les murs (ici en gris dans le mur). A vous de briser ce mur magique après avoir ouvert le coffre.



4 boutons à actionner en sautant dessus dans un ordre bien précis vous ouvriront le passage vers le boss du temple. Une fois de plus, il fallait bien écouter les indications données par un personnage.

Deux énormes têtes de pierres vous bombardent de roches. Après avoir péniblement vaincu ce boss de fin de niveau, vous obtiendrez le trident qui vous permettra ensuite de tuer Poseidon. Mais c'est une autre histoire!

Le monde du désert de Maugham dans lequel vous ne pourrez survivre qu'en possèdant les bottes adéquates. Sinon, vous brûlerez petit à petit sur le sable empoisonné. Dommage pour un si joli niveau!

EDITEUR SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

48 lieux du monde, sur une période de 1500 années. Chaque mission (il y en a 80 !) vous donne quelques heures pour retrouver et arrêter un membre de la V.I.L.E sur les lieux d'un crime. Vous disposez de quelques renseignements et le jeu consiste à jouer au détective en cherchant des indices sous forme d'objets, de révélations de témoins ou d'informateurs.

Lorsque vous possédez assez de détails sur une affaire, vous entrez les indices du voleur présumé et les envoyez au siège de l'Acme ; là, votre boss vous envoie un robot et un mandat d'arrêt ou refuse si les preuves ne sont pas flagrantes. Chaque mission réussie vous rapprochera un peu plus de Carmen Sandiego et du but ultime du jeu.

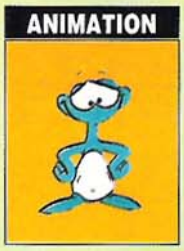
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

SON

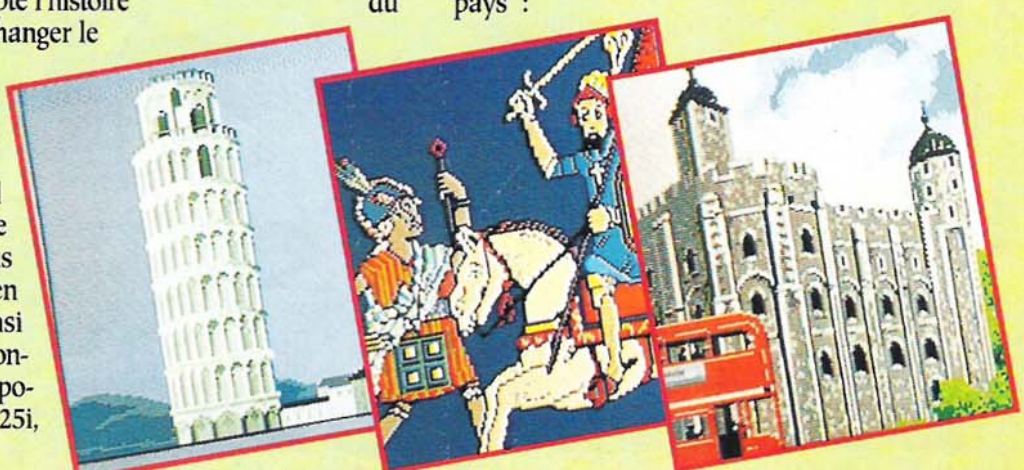
GRAPHISME

ANIMATION



MANIABILITE

Carmen Sandiego est la meneuse de la V.I.L.E (Ligue internationale des scélérats du mal) regroupant des voleurs de renommée internationale. Ces derniers ont déjà accompli des méfaits un peu partout dans le monde et ont souvent menacé l'équilibre politique des pays dans lesquels ils passaient. Quant à leur chef, Carmen Sandiego, aucune prison n'a pu la retenir ; elle s'en est toujours enfui à force de charme, de corruption ou de force. Le problème aujourd'hui est que Carmen a pris possession de la fameuse machine à remonter le temps ultra-perfectionnée. Voilà la V.I.L.E qui remonte les 1500 dernières années dans le but de voler tous les trésors inestimables que compte l'histoire du monde. Vont-ils changer le cours de notre histoire, menaçant ainsi nos propres intérêts ? Tout dépend de vous, investigateur temporel de l'agence Acme basée à San Francisco. Vous devez ramener Carmen Sandiego vivante ainsi que la machine à remonter le temps. Vous disposez du Chronobolide 325i, dispositif portable de voyage dans le temps. Le jeu va vous faire voir du pays :



KID CHAMELEON

Quand on est jeune, on se croit tout permis y compris pour faire les pires excentricités. On est le plus beau, le plus fort... Bref, on est le meilleur !

Malheureusement, Teddy y croyait un peu trop et se faisait fort de démontrer à ses petits copains et copines qu'il était le meilleur en jeux vidéo et dans tout ce qui s'y rapportait. Jusqu'au jour où, sans comprendre pourquoi ni comment, il se retrouva enfermé dans une salle d'arcade. Le sort en était jeté et il allait devoir faire preuve de courage et de ténacité pour combattre ce maudit démon aux pixels retords qui l'avait si gentiment emprisonné. Pas aisé de se sortir d'un tel pétrin, hein ?

Mais vaille que vaille, Teddy est bien décidé à se sortir de ce mauvais pas, et pour ce faire, il utilisera tous les moyens à sa disposition ! D'ailleurs, il a de la suite dans les idées, le p'tit, et on ne se moque pas impunément du "Kid".

La preuve en est faite avec ses costumes et armures qui lui permettront, selon les diverses situations, de surmonter bien des embûches. Pas moins de dix armures au total, pour filer la pâtée aux vauriens (même si certains sont gentils) qu'il croisera chemin faisant. Chacune de ces armures possède, intégrées dans son arnachement, plusieurs armes des plus efficaces. Notamment celle du Laserman : un véritable mur lumineux qui désintègre tout sur son passage. Je peux vous assurer que dans le domaine de l'armement biologique, on ne fait pas mieux... Pas de trace ! (Que demander de plus, on s'le demande ?)

Quoi qu'il en soit, vous êtes le seul à pouvoir aider The Kid à sortir de ces foutus labyrinthes, if you know what I mean !

Grâce au mode options, le joueur pourra configurer son joypad de plusieurs manières différentes en fonction de ses goûts et besoins. De plus, il lui sera possible de sélectionner le niveau de difficulté.

ARMURES

L'armure du chevalier offre à notre charmant bambin le pouvoir de grimper le long des parois ainsi que celui de défoncer toutes sortes de murs, quelle qu'en soit l'épaisseur. Il peut sauter plus haut et se déplacer très vite... mais attention à l'inertie !

Voilà l'armure dite du Rino... Grâce à elle, notre héros en culotte courte pourra détruire toutes sortes de murs, quelles que soient leurs tailles, comme l'armure du chevalier, mais contrairement à cette dernière, il se trouvera limité dans ses actions.

L'armure du samouraï le transforme en véritable guerrier, capable de tout dévaster sur son passage avec son sublime sabre. Rien ne lui résiste ! Pas même les pierres, etc.

Jason est l'une des panoplies que le gentil Kid peut revêtir afin de mettre à mal tous les sagouins qui oseront lui barrer la route. Sous cet aspect, il lancera autant de haches qu'il le désire (les armes n'étant pas limitées). Notez tout de même que, malgré l'aspect, il n'en est pas moins vulnérable...

La panoplie de Laserman lui offre sans nul doute la meilleure protection possible. Tout simplement parce qu'une fois la tenue enfilée, notre héros peut à tout instant envoyer sur ses ennemis un rayon laser très puissant. Et on peut vous assurer qu'ils ne feront pas un pli. Bref, efficace !

EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

Contrairement à beaucoup de jeux destinés à la console 16 bits de Sega, Kid Chameleon ne fait pas partie de la catégorie dite des jeux d'arcade. Là, nous avons à faire, pour notre plus grande joie, à un superbe jeu de plates-formes, avec tout ce que cela comporte.

Les ingrédients nécessaires pour réussir une concoction de goût ont été réunis, de manière à proposer aux amateurs du genre une grande diversité dans les actions à mener. Très proche, dans l'idée, d'un soft comme Sonic, Kid dispose d'une multitude de petit trucs bien à lui qui font que l'on accroche tout de suite.

De plus, et nul n'oserait me contredire, la possibilité de se transformer en plusieurs personnages différents rend le jeu encore plus attrayant. Chacun des personnages ayant des aptitudes propres, tout le monde y trouve son compte.

Graphiquement, les programmeurs ont soigné le plus possible les décors, et il faut bien admettre que du côté de l'animation ils n'y ont pas été de main morte. Tous les sprites, et surtout ceux des adversaires que vous rencontrerez, sont particulièrement réussis. Ce qui augmente d'autant le réalisme de l'action. Enfin, l'ensemble musical n'est pas sans rappeler la musique d'un film... A vous d'en retrouver le titre. Hein, vous voyez ! En plus d'un test, on vous offre un jeu... On est vraiment très forts !

Pour ma part, ce que j'ai trouvé de génial dans Kid Chameleon, ce sont les digits sonores qui vous plongent vraiment dans une ambiance d'enfer... Bref, on adore et on en redemande encore.

GAGNEZ UNE MEGADRIVE UNE GAME GEAR et des jeux...

CONCOURS : GAME'S MEGAFORCE

LES QUESTIONS

1) Combien y a-t-il de magasins GAME'S ?
2) Lequel des magasins de la chaîne est-il le plus récent ?
3) A quel livre de Stendhal vous fait penser la pub de GAME'S (rapport aux couleurs quoi, allez on vous aide un peu...) ?

LES LOTS

1er prix : 1 MEGADRIVE plus le jeu SONIC

2ème prix : 1 GAME GEAR plus le jeu QUACK SHOT

Du 3ème prix au 15ème prix :
Une cartouche au choix sur la console Sega de votre choix

Du 16ème au 31ème prix :
1 pin's GAME'S

LE REGLEMENT

1) GAME'S et MEGAFORCE organisent un concours qui sera clos le 5 juin 1992 à minuit.
2) Tout le monde peut participer sauf les membres de GAME'S et MEGAFORCE.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.
4) Les gagnants seront prévenus individuellement.
5) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
6) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

LE BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper et à renvoyer avant le 31 mai à minuit à
MEGAFORCE/CONCOURS GAME'S, 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin

Nom : .....Prénom : .....

Adresse : .....

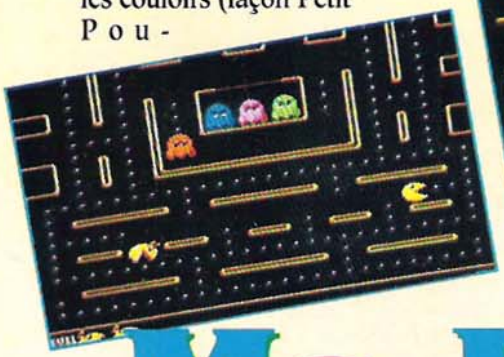
Code postal : ..... Ville : ..... Votre console : ..... Age : ....

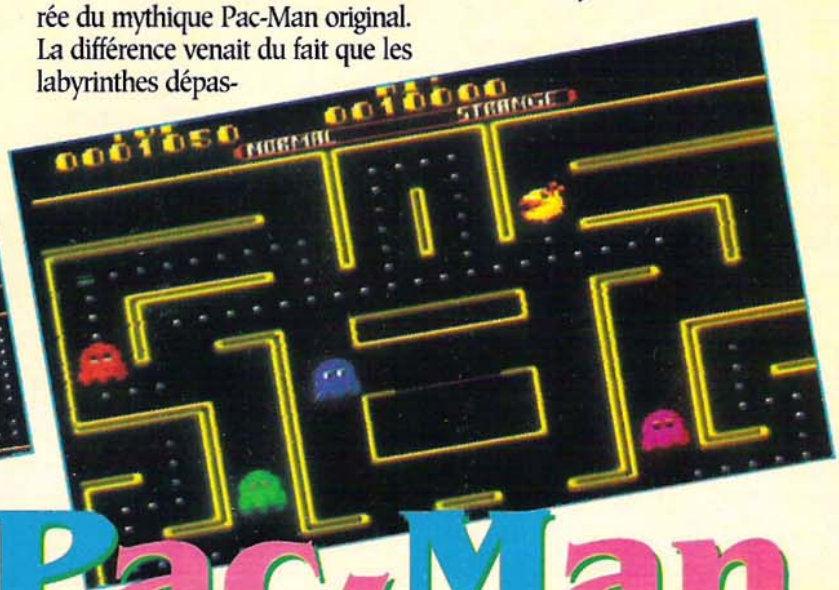
Réponse 1 : .....Réponse 2 : .....

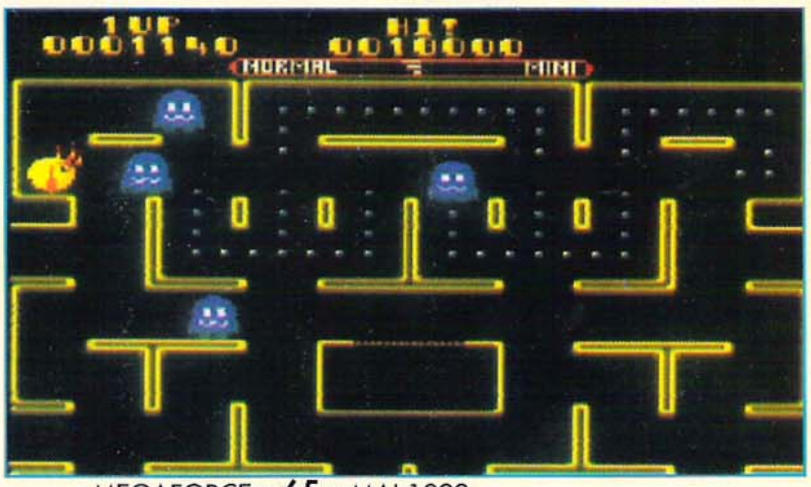
Réponse 3 : .....

Ms Pac-Man

Ms Pac-Man est la petite copine du personnage sans doute le plus connu des jeux vidéos. La seule différence entre les deux personnages réside dans le petit noeud sur la tête de Ms Pac-Man. Sinon, le principe du jeu reste évidemment le même. Je rappelle ce principe (pour les petits nouveaux) : vous contrôlez un petit personnage sphérique, jaune, avec une grande bouche ! Ce dernier évolue dans un labyrinthe dans le but de gober toutes les pastilles disposées en lignes dans tous les couloirs (façon Petit Pou-cet !). On passe au stage suivant quand tout a été nettoyé. Quatre fantômes colorés, au contact mortel, hantent le labyrinthe et vous empêchent de mener à bien votre mission gloutonne. De super-vitamines sont placées aux quatre coins du labyrinthe et quand vous les ingurgitez, les fantômes sont vulnérables pendant quelques secondes. Autant vous dire qu'à ce moment-là, tout le monde sort du Mess rapidos pour trouver une piste ! En attendant, à vous de les courser sans relâche et de les manger, ça rapporte des points ! Lors de sa sortie en salles d'arcade, Ms Pac-Man était une version améliorée du mythique Pac-Man original. La différence venait du fait que les labyrinthes dépassaient en hauteur l'écran qui, du coup, scrollaient. La version Master-System, toutes proportions gardées, reprend ces nouveaux aspects et propose un grand nombre d'options. On peut choisir le niveau (panoplie de 7), mettre un booster à Ms Pac-Man, ou encore, jouer à deux.







EDITEUR
DOMARK

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

IZAPPING MEGA DRIVE

LES FORCES EN PRESENCE

Buzz, l'ancien catcheur professionnel a un coup de patte dévastateur. De même, il n'a pas de mal à arracher du sol ses adversaires pour aller les projeter dans la foule proche. Sa petite faiblesse est indéniablement sa façon de se déplacer, puisqu'il est un peu trop lent.

Kato le censeur, est ceinture noire 3ème Dan de Karaté. Son point fort est la rapidité. Ses coups favoris sont la série de coups de poings à une vitesse vertigineuse et ses coups de pieds bas.

Ty le magnifique. Il est le plus valeureux des combattants, car doué d'une agilité phénoménale. Il est, en effet, le seul à pouvoir assséner un double coup de pied en l'air, en une rotation du buste hyper-rapide et d'une précision diabolique. Le favori du tournoi.

Quand vous vous serez dépêtré de vos nombreux combats, vous pourrez comptabiliser sur cette "balance" le total des gains que l'on vous attribuera. A noter que plus vous serez brutal avec vos adversaires, plus le bonus supplémentaire qui l'accompagne sera élevé.

Le premier pugiliste que vous allez rencontrer est le fameux homme masqué, plus connu sous le pseudonyme de "l'exécuteur", car il a pour habitude d'achever tous ses adversaires ! Cela dit, pour vous, ce sera très facile car ce bonhomme est très lent et peu endurant.

Dans Pit-Fighter, vous participez à un fabuleux tournoi clandestin qui réunit les sommités du combat dans le monde entier, celles-là même qui règnent sur tous les sports de lutte, que ce soit dans le domaine du Kung-fu, du Judo ou bien encore du Pancras. Ce dernier étant la forme d'attaque favorite des brutes pures, puisque n'étant soumis à aucune règle ; c'est en effet le "sport" le plus violent car tous les coups sont permis, quel que soit l'adversaire qui est en face de vous et quel que soit son état d'épuisement !

Seul ou à deux, vous devrez choisir l'un des trois combattants que vous propose le programme. A savoir Buzz qui est un véritable catcheur, Kato qui est désormais féru de Karaté, et enfin Ty, le véritable génie de la Boxe Thaï qui n'a maintenant plus de secret pour lui. Chacun de ces trois super-héros ont, bien entendu, des caractéristiques physiques assez différentes, puisque le premier nommé est beaucoup plus résistant (il encaisse mieux les coups), le second est plus agile et le troisième plus rapide.

De toutes façons, vous aurez les caractéristiques de chacun de vos poulains au moment où vous pourrez les sélectionner. Ceci fait, il vous faudra rencontrer une multitude d'adversaires venus des quatre coins de la planète pour affronter le tenant du titre qui se terre encore dans l'ombre, attendant gentiment le moment venu pour vous battre. Dans votre course contre la mort, vous vous ferez un petit pactole bien sympathique (de l'argent, s'entend) qui vous donnera certainement envie d'aller le plus loin possible. Ainsi, vous irez fréquenter des endroits on ne peut plus malfamés, tels que des caves, des garages, des bars ou bien encore des rames de métro. Et, bien entendu, tous ces gentils rendez-vous se passent la nuit à l'insu de tous, car il ne faudrait pas que la police vienne se mêler de vos affaires, qui peuvent vous rapporter beaucoup d'argent et aussi une bien belle réputation. Sur les sols de ces "terrains" de combat, vous pourrez y trouver maints et maints objets très utiles, comme des couteaux, des shurikens, ou encore des barils de vin que vous pourrez lancer sur vos adversaires, afin de les assommer un certain laps de temps. Ainsi, une fois vos ennemis au sol, vous aurez le loisir de les frapper à l'aide de coups de pieds ou de coups de poings bien placés. Vous pourrez même parfois, en démolissant un baril ou une caisse en bois, trouver à l'intérieur de ceux-ci des pastilles jaunes qui décupleront vos forces durant une trentaine de secondes. Enfin, on vous met en garde sur le fait que vous pourriez fortement subir les assauts du public qui n'hésitera pas à entrer dans la danse, armé de couteaux, histoire de vous tailler une veste. Ayez donc l'oeil... Encore une dernière chose : toutes les trois victoires, vous serez opposé, soit à votre coéquipier si vous jouez à deux, ou à votre double si vous avez choisi l'option un joueur.

Outre les caisses et autres barils, il vous sera possible de soulever votre concurrent, et cela, quels que soient son poids et sa taille. Vous n'aurez alors plus qu'à l'éjecter hors du "ring".

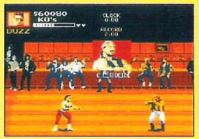
En détruisant quelques barils, vous y découvrirez parfois une "pile" qui vous rendra plus puissant lorsque vous frapperez. C'est le bon moment pour frapper vite et bien.

Vous pourrez ramasser une multitude d'objets contondants comme des couteaux, ou bien des ustensiles un peu plus lourds tels cette caisse pleine à craquer que vous lancerez avec joie sur votre adversaire.

Southside Jim est, comme son nom l'indique, tout droit venu du Sud des Etats-Unis. Il a fait un long voyage pour venir combattre dans les bas-fonds new-yorkais, afin de rafler l'argent et rembourser toutes ses dettes. Il est très puissant et n'hésite pas à prendre tous les objets qui sont autour de lui.

Le combat final, très attendu par tous, s'avèrera très difficile, d'autant plus qu'un seul d'entre vous pourra y accéder. Combattre un seul des frères Chainman fut déjà d'une grande difficulté, avoir les deux sur le dos sera pire encore. On se demande ce que nous réserve le monstre masqué qui nous nargue depuis le début...

De temps en temps, le public manifestera sa joie et son agressivité en essayant de vous poignarder violemment.



C.C. Rider, le motard fou. Des poings puissants et des jambes solides.

EDITEUR TENGEN

SON

GRAPHISME

ANIMATION

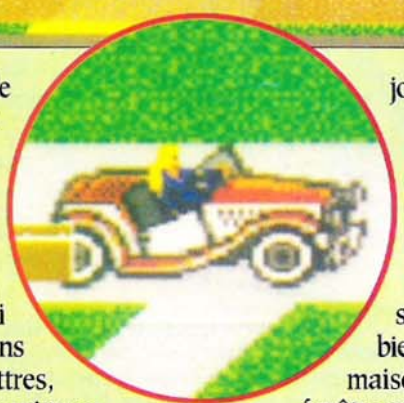
MANIABILITE

PIT-FIGHTER

ZAPPING MEGA DRIVE

PAPERBOY

Voici Paperboy, le petit livreur de journaux qui a amusé des millions de joueurs dans les salles d'arcade il y a plus de 5 ans et dernièrement sur Master System. Cette version Megadrive reprend au détail près la version d'arcade d'antan ! Vous contrôlez un livreur de journaux en vélo dans les rues d'une petite ville américaine. Son but, et donc le vôtre, est de satisfaire tous les clients abonnés au journal le Daily Sun. Trois parcours sont à choisir selon leur niveau de difficulté, ensuite Paperboy doit se taper les sept jours de la semaine, dont chacun constitue un sous-niveau. Tous les matins avant de partir, un plan vous indique quelles sont les maisons abonnées au journal. Ensuite, vous voilà sur les routes, votre besace contenant des munitions en journaux et prêt à balancer ceux-ci dans chaque propriété. La manip' est la suivante : vous devez lancer un journal sur le paillasson de toutes les maisons abonnées, qui sont reconnaissables à leurs boîte-aux-lettres "Sun". Mieux, si vous visez pile dans une boîte-aux-lettres, vous gagnez le maximum de points.



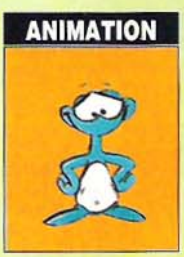
Attention ! Si vous loupez ou oubliez un abonné, celui-ci clot son abonnement le jour même et cela donne un client de moins pour le lendemain. Il est possible aussi de gagner des clients en brisant les vitres de leurs maisons à coups de journaux bien lancés ! Le but est donc de doser les munitions (quelques liasses de journaux sont disposées ça et là), de bien choisir, selon la maison, la boîte ou la fenêtre et surtout de viser juste ! Car si le principe du jeu est simple, il n'en faut pas moins s'accrocher car des tas d'obstacles vous gênent dans votre boulot... Vous devez traverser des avenues sur lesquelles roulent des bolides, éviter les mômes en skateboard, les travaux publics, etc. A votre vélo !

EDITEUR
TENGEN

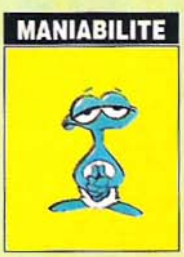
SON

GRAPHISME

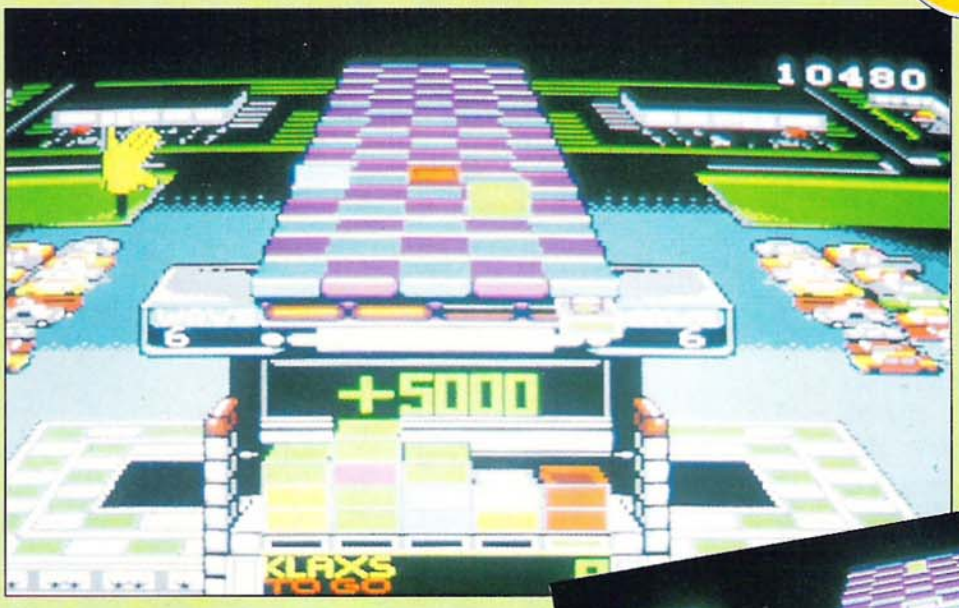
ANIMATION



MANIABILITE



IZAPPING MASTER SYSTEM



KLAX

EDITEUR
TENGEN

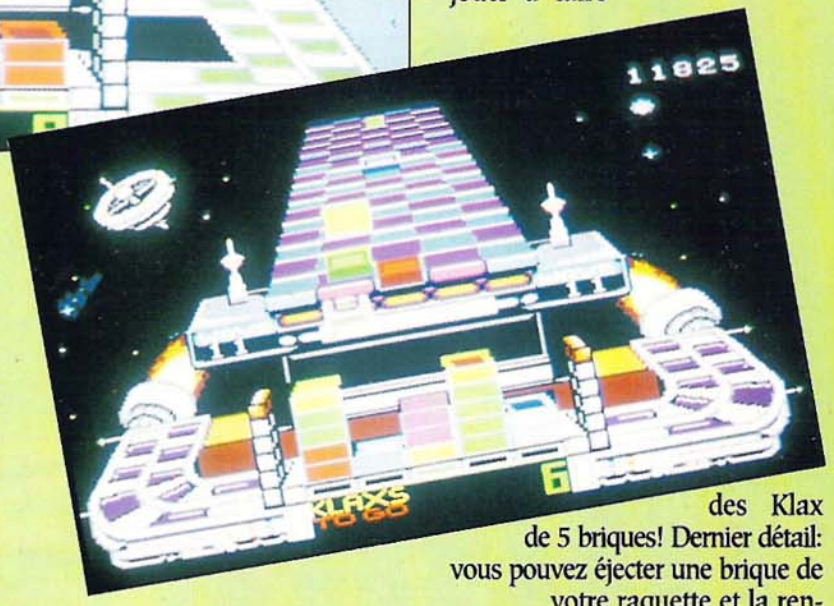
SON

GRAPHISME

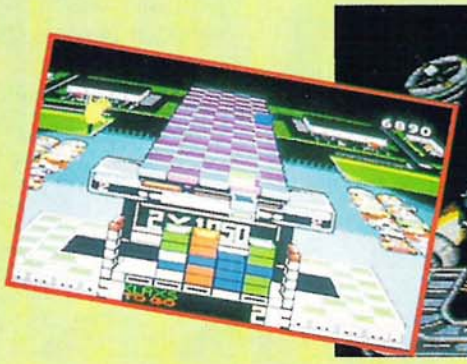
ANIMATION

MANIABILITE

Après Tetris et Columns, vous ne pouvez pas louper Klax! Dans Klax, il s'agit toujours d'empiler des briques colorées dans tous les sens mais cette fois, elles vous sont amenées sur un tapis roulant (représenté en 3D), la grande classe! Vous contrôlez une petite raquette qui peut se déplacer latéralement à l'arrivée du tapis. Celle-ci peut réceptionner les briques qui déboulent à vitesse grand V sur cinq colonnes. Vous pouvez empiler jusqu'à quatre briques sur votre raquette mais il est conseillé de les faire tomber une à une dès qu'elles arrivent en bout de tapis. Ces dernières tombent ainsi dans la colonne désirée et s'empilent inlassablement. Deux choses sont à éviter: ne pas louper une brique qui arrive en bout de tapis plus de trois fois et ne pas dépasser une hauteur de 5 briques, ce qui est alors fatal pour vous! Alors comment faire pour ne pas empiler trop de briques? Il suffit de faire des Klax! Le Klax est un alignement vertical, horizontal ou diagonal de briques de couleurs identiques. Lorsque vous en réussissez un, paf!, les briques disparaissent et le groupe de briques restantes se réarrange. Chaque niveau vous propose un nouveau challenge: il faudra aligner 3, 5, 10, 15 Klax, idem en diagonale, faire un nombreimposé de points, tenir pendant 40 briques, etc... Ensuite, c'est le passage au nivau de difficulté supérieur, dans lequel un Klax est constitué par 4 briques. Si vous assurez bien, vous pourrez même jouer à faire

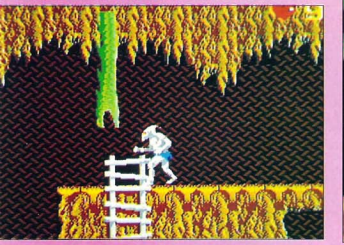


des Klax de 5 briques! Dernier détail: vous pouvez éjecter une brique de votre raquette et la renvoyer ainsi sur le tapis en sachant qu'elle vous retombra inévitablement sur le coin de la figure doublée d'une nouvelle qui vient d'arriver !

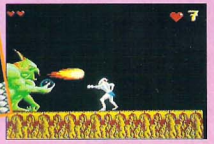


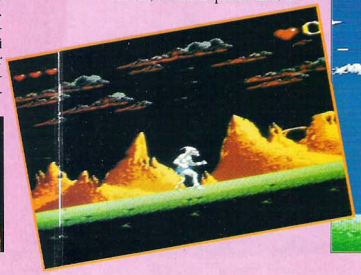
Shadow of the Beast

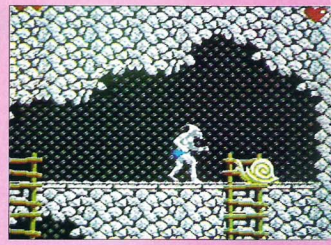
Maletoth le sorcier a la mémoire courte semble-t-il. En effet, le voilà surpris de vous voir armé jusqu'aux dents prêt à le traquer jusqu'à la mort. Votre haine velue est justifiée car ce serviteur du Mal qu'est Maletoth s'est jusqu'ici servi de votre personne à votre insu. Il y a de ça dix années, ses troupes sanguinaires sillonnaient les campagnes en utilisant la méthode du pillage systématique dans le but de prendre le pouvoir par la force.

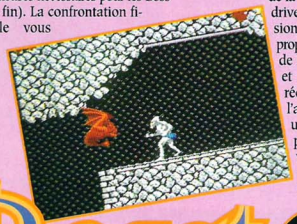


C'est dans votre village et sous vos yeux d'adolescent que se déroula cette scène qui restera à jamais gravée dans votre mémoire. Toute votre famille fut massacrée et Maletoth vous enleva afin de vous jeter dans son laboratoire, département magie noire et mutations en tous genres ! C'est à ce moment que vous avez perdu la mémoire après un lavage de cerveau. Le reste n'est qu'une suite d'ignominies sans nom puisque le sorcier tout puissant, après vous avoir transformé en monstrueux hybride homme-bélier-singe, vous a formé comme l'un de ses meilleurs combattants. Il vous a fait exécuter les pires méfaits et vous a fait devenir le guerrier chaotique, prodigieusement musclé et quasiment invincible que vous êtes aujourd'hui. Le problème pour Maletoth à ce jour est que, suite à un choc psychique, vous venez de retrouver la mémoire. Il n'est pas difficile de comprendre toute la rage que vous contenez en vous (il suffit de vous regarder dans une glace !). Le jeu débute au moment précis où vous décidez d'aller traquer votre exmaître pour lui faire regretter tout le mal qu'il vous a fait. La tâche n'est pas des plus simples car Maletoth a évidemment assuré ses arrières et truffé ainsi de gardiens son vaste territoire. Vous ne possédez au début du jeu que vos poings puissants et votre grande aptitude au combat rapproché. Vous avancez donc en vue de profil et dans un décor champêtre qui scrolle horizontalement. A signaler pour les férus de technique la présence de plusieurs plans de scrollings différentiels, ce qui reste rare sur Master system. Vous avez dès le départ le choix entre deux directions possibles et l'anecdote se répète souvent de la même façon tout au long du jeu. A savoir que pour réussir à boucler les 8 niveaux, il faut les passer dans un ordre bien précis. Vous avez l'extérieur, les souterrains, le puits, le château,etc., et ne pouvez les traverser que dans une succession établie. De plus, certains passages de Boss, de mi-niveau ou de fins de niveau, demandent des armes bien définies qui vous feront cruellement (et irrémédiablement) défaut si vous ne les avez pas dénichées auparavant. A noter également la présence d'items comme les potions régénératrices, les clefs ou les armes supplémentaires (les fameuses nécessaires pour les Boss de fin). La confrontation finale vous permettra d'assouvir votre soif de vengeance en vous opposant à Maletoth lui-même.









Cette conversion de Tecmagik ne déçoit absolument pas et même surprend tant du point de vue technique (on s'en remettra !) que de l'aspect ludique. En effet, la version Master System est différente de la version Megadrive ou des versions Micros : elle propose des plans de lieux modifiés et plus d'items à récupérer. Bref, l'aventure y tient un rôle plus important. Ne vous inquiétez pas pour autant en ce qui concerne l'action et la baston, on est servi plus qu'il n'en faut.

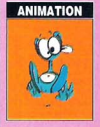
Shadow of the Beast est, quoiqu'il arrive, un beat-them-up regorgeant d'ennemis en tous genres plus vicieux les uns que les autres, qu'on se le dise !

EDITEUR
TECMAGIK

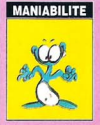
SON

GRAPHISME

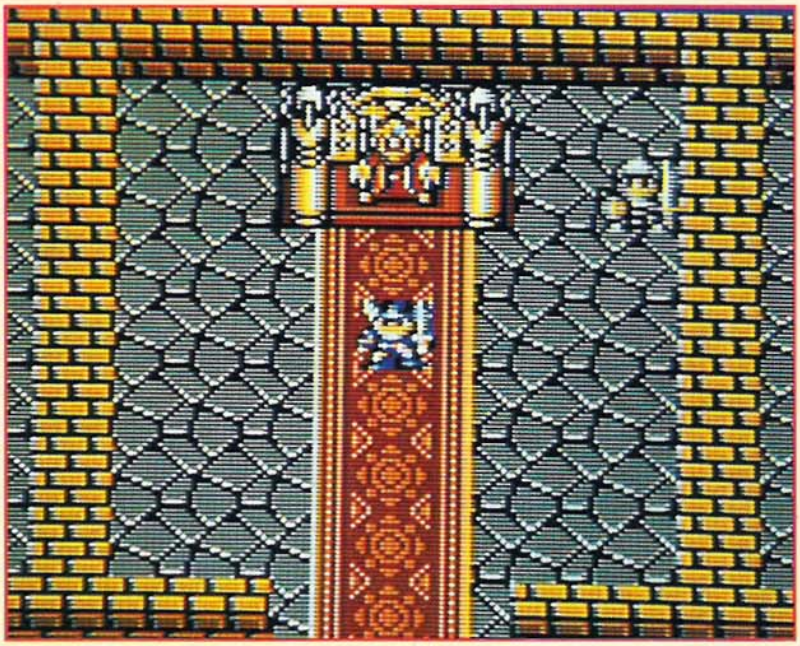
ANIMATION



MANIABILITE



IZAPPING GAME GEAR



AX BATTLER
A LEGEND OF GOLDEN AXE

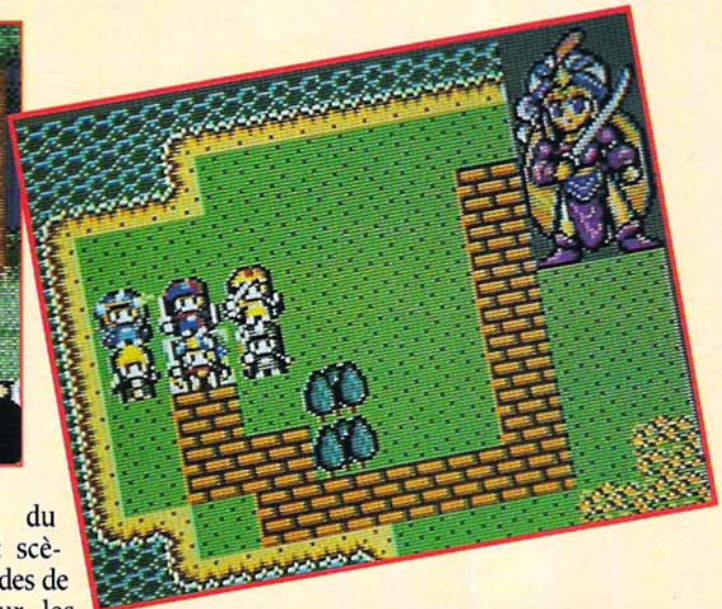
EDITEUR
SEGA

SON

GRAPHISME

ANIMATION

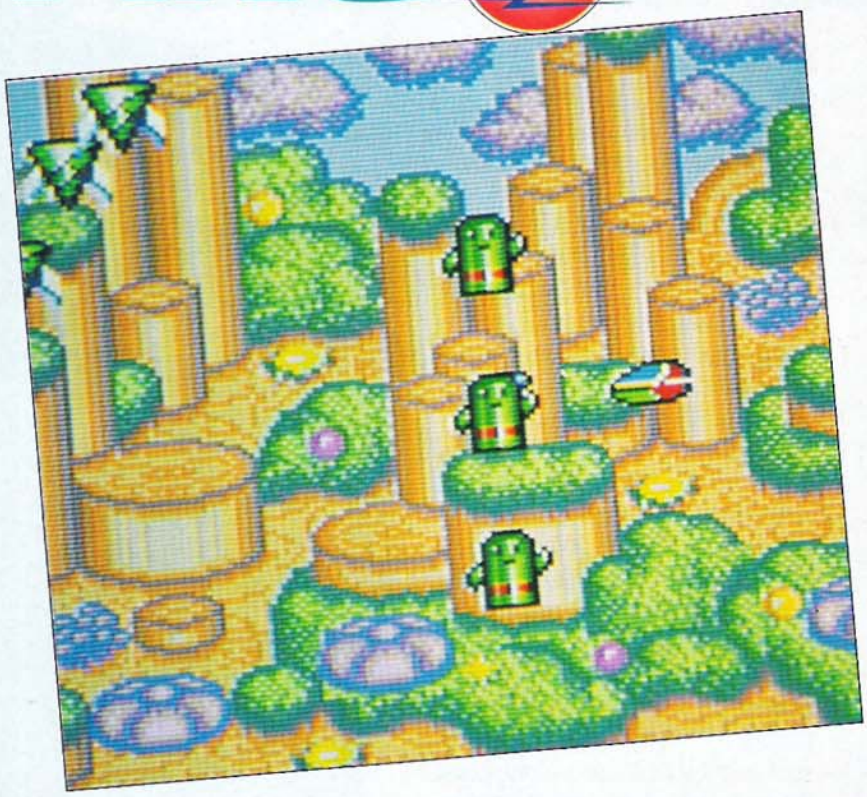
MANIABILITE



d'envahir le royaume de votre père. Vous vous devez de défendre le saint homme et refouler les forces du Mal hors du territoire où vous avez grandi. Vous commencerez votre quête dans un village et irez parcourir des territoires ennemis (forêts, souterrains) jusqu'à d'autres villages. Vous dialoguerez avec des villageois qui vous aideront. La vue de votre progression se fait de dessus et change quand vous rencontrez des ennemis ou entrez dans une grotte. Votre personnage est alors vu de profil en scrolling horizontal.

C'est l'originalité de ce jeu qui mélange ainsi aventure en vue classique du dessus et scènes d'arcades de profil pour les combats. Votre personnage possède ses propres caractéristiques qui évoluent au cours de l'aventure selon que votre expérience augmente ou non. Un jeu qui se passe dans un territoire très vaste et qui vous occupera pendant des dizaines d'heures.

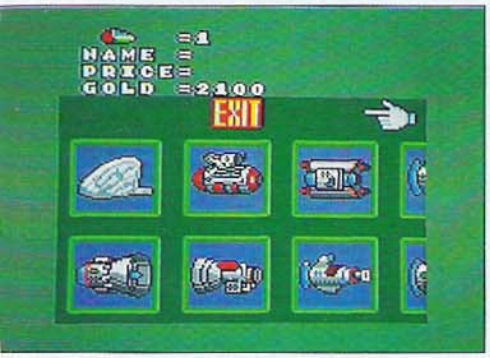
IZAPPING GAME GEAR



Fantasy Zone

EDITEUR SEGA

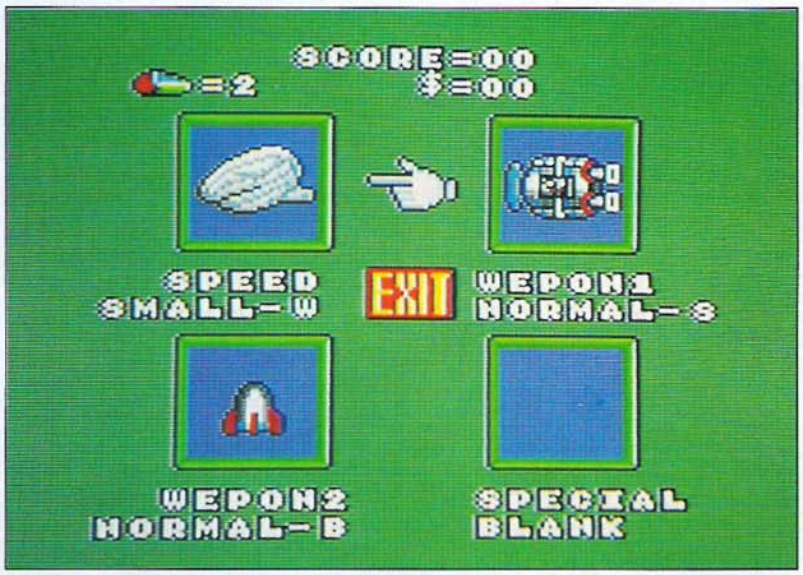
Le pays de Upa-Upa a, ces derniers temps, de légers problèmes. Voici donc Upa-Upa, un être ovoïde volant, parti pour remettre tout en ordre. Tout le coin est infesté de monstres ! Hideux, monstrueux et cruels, ils dévastent tout sur leur passage et menacent la paix et l'harmonie. Mais tout cela était sans compter avec Upa-Upa ! Voici ce jeune héros au physique si original, décidé à lâcher un maximum de ses bombes et à arroser le paysage d'une grande quantité de ses tirs. Devant lui, des hordes de monstres et des générateurs de créatures qui, en mourant sous un feu nourri, pourront vous donner de l'argent. Grâce à ces richesses ainsi acquises, vous pourrez améliorer votre équipement. Pour cela, il faudra tout d'abord



trouver l'entrée de la boutique, qui n'apparaîtra qu'à certains moments du jeu. Une fois dans cette boutique, vous vous retrouverez face à un vaste choix d'armes. Missiles, double bombes, tir laser, quintuple tir, smart-bombe dégageant tout l'écran des créatures s'y trouvant... Seulement, il faudra faire attention car ces armes supplémentaires auront un usage limité dans le temps. A peine les aurez-vous utilisées quelques secondes qu'elles disparaîtront sans crier gare. Il faudra alors les racheter ultérieurement, mais à un prix supérieur car elles auront alors augmenté.

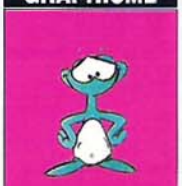
Toute l'action progresse selon un scrolling mutidirectionnel, qui demeure tout de même horizontal sur sa plus grande partie. Avançant de gauche à droite et de haut en bas, il faudra détruire tous les générateurs de créatures du niveau, pour alors affronter le boss final. D'une taille colossale, ce boss n'aura qu'un seul point faible. Il faudra donc trouver ce talon d'Achille en prenant garde aux attaques parfois assez impressionnantes de ce boss et tirer dedans au bon moment. Chaque monde possèdera son propre boss, original et toujours aussi grand. Il faudra presque un écran entier pour qu'il tienne dessus !

Pour vous accompagner dans ce long périple, tout un choix de musiques entraînantes. De quoi vous stimuler pour que vous puissiez offrir au pays tout entier de Upa-Upa, une liberté tant désirée ! En route, ou plutôt en vol, pour votre quête dans ces paysages aux décors féériques !

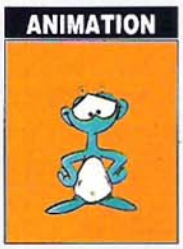


SON

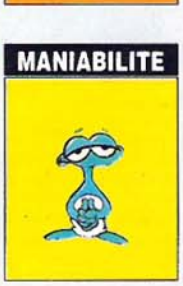
GRAPHISME



ANIMATION

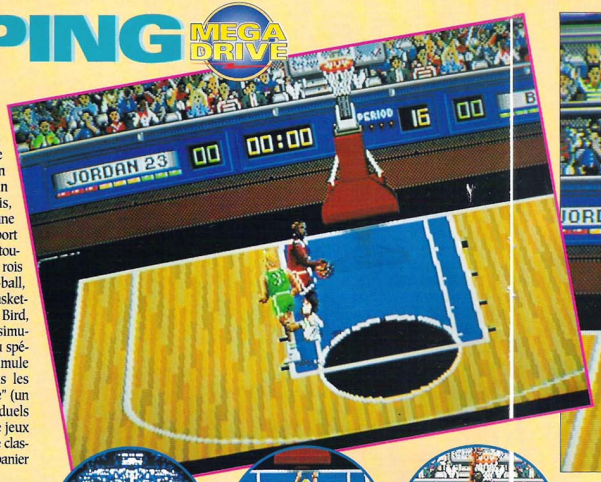


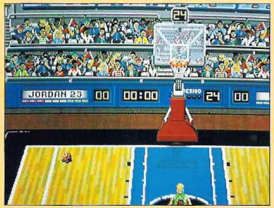
MANIABILITE

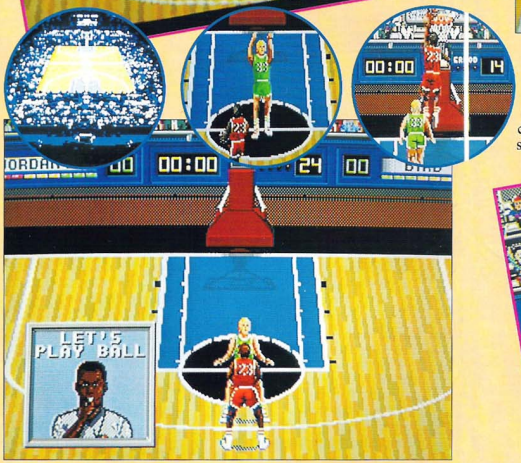


JORDAN VS BIRD

Michael "Air" Jordan est la star du championnat américain de basket-ball, la NBA. C'est le Platini local version NBA et on peut voir ce grand black un peu partout aux Etats-Unis, comme dans les pubs pour une marque de chaussures de sport bien connue. Je rappelle aux touristes que les sports collectifs rois aux Etats-Unis sont le base-ball, le football américain et le basket-ball. Jordan, ainsi que Larry Bird, prête donc son nom à cette simulation de basket quelque peu spéciale. Spéciale car elle ne simule pas des matches avec tous les joueurs mais des "one on one" (un contre un), c'est-à-dire des duels Jordan Bird. Trois modes de jeux sont possibles : le one on one classique, le slam-duck contest (panier violent) et le 3-Points contest (épreuves des trois points). Le one on one vous met dans la peau d'un attaquant ou d'un défenseur (Bird ou Jordan) sous le panier. Selon vos choix d'options, vous devez marquer plus ou moins de paniers dans un temps plus ou moins court. Il y a possibilité de choisir le niveau de difficulté ainsi que le mode arcade (jamais fatigué!) ou encore le mode simulation. Sachez qu'une multitude de mouvements sont possibles autant







EDITEUR ELECTRONIC ARTS

SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

LES ARMES DISPONIBLES

Le tir normal vous permet de tirer des salves rapides sur vos ennemis. Sa puissance de destruction n'est cependant pas très élevée.

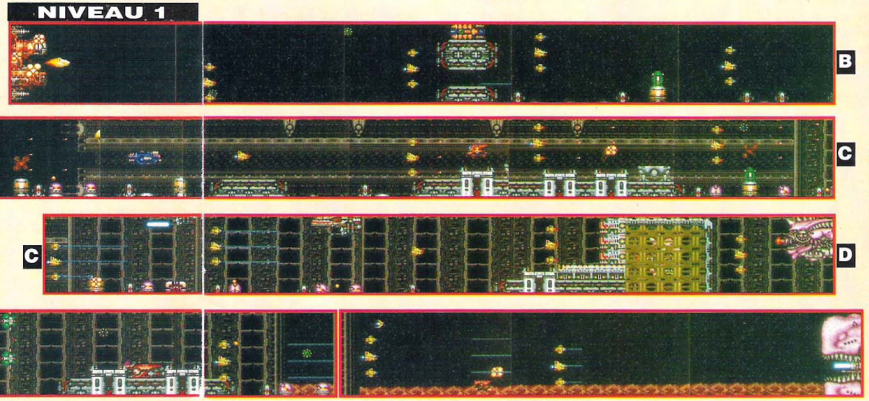
Le laser est véritablement une très bonne arme car sa puissance de feu est non seulement très grande, mais en plus, il permet d'avoir un tir plus ou moins continu, ce qui apporte un grand confort de jeu.

Ici, vous avez une arme très originale puisque cet aspirateur géant vous donne la possibilité de happer vos ennemis et de les propulser violemment sur d'autres vaisseaux.

ZERO WING

En cette année 2101, un vaisseau voyage à travers la galaxie pour rejoindre une colonie basée sur la planète Antarès, afin de préserver la race humaine en proie à des conflits terrestres qui pourraient bien l'anéantir. Mais alors que le périple se déroule sans trop de problèmes, subitement un choc se fait sentir à l'arrière de l'engin ; il vient d'être attaqué par les désormais tristement célèbres Crognards, qui, dirigés par le sanguinaire Cats, n'ont aucune pitié pour les Terriens qu'ils considèrent comme des parasites. Eux, n'étant par contre pas du tout d'origine humaine -même s'ils en ont gardé l'apparence afin de tromper leurs ennemis-, n'ont qu'un seul et unique but dans l'existence : détruire toutes les autres formes de vie afin d'asseoir leur suprématie sur la galaxie entière.

C'est ainsi que, craignant la disparition pure et simple de leurs congénères, nos infortunés voyageurs décident de tenter une ultime sortie, grâce à leur super-arme qu'ils avaient jusqu'alors cachée. Cette arme, qui peut les sauver, n'est autre qu'un vaisseau, certes petit, mais d'une vitesse et d'une puissance de feu dévastatrices. C'est avec cet engin que vous pourrez enfin reconquérir votre liberté...



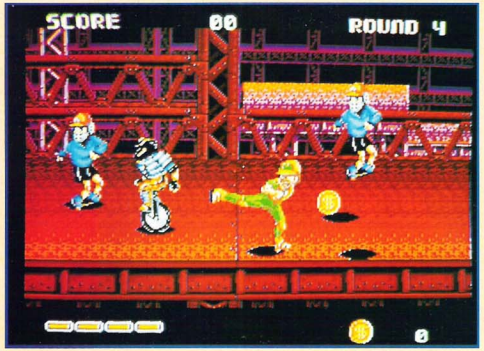
EDITEUR TOAPAN

SON

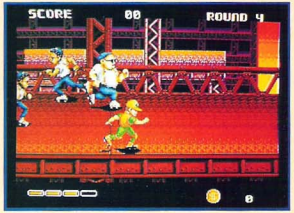
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE



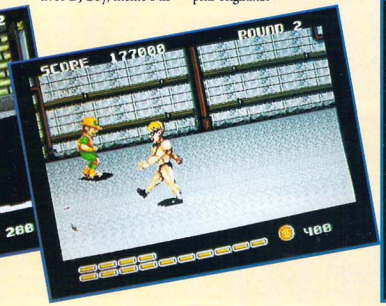
puisqu'outre les classiques mouvements (coup de poing et pied, saut), vous effectuez ceux-ci à pleine vitesse sur des roller. Le décor scrolle horizontalement et les ennemis arrivent de tous côtés selon qu'ils accélèrent ou qu'ils ralentissent. Les ennemis sont différents en force et il vous faudra plus ou moins de coups pour vous en débarrasser.



DJ BOY

DJ Boy est un petit prodige en roller-skate. Protégé par des genouillères et coudières oranges et arborant une casquette de la même couleur, notre mozart du roller arpente les rues de New-York à la vitesse de la lumière. Cela déplait fortement aux passants et à la police qui ne peut malheureusement rien faire tant DJ Boy est rapide. La deuxième passion du gamin est l'amour qu'il porte à sa petite copine. C'est la seule personne capable de lui faire retirer ses roller. Quand DJ Boy apprend qu'elle a été enlevée, il décide d'aller sans attendre à sa rescousse et c'est grâce à ses fameux roller qu'il va pouvoir retrouver sa trace. Il se trouve que c'est une bande de gangsters qui tient la malheureuse en otage. Ceux-ci ont placé leurs hommes de main tout au long des rues et avenues proches de leur QG. Et devinez!, tous les gangsters sont aussi munis de roller. C'est en effet pour eux la seule façon de lutter à armes égales avec DJ Boy, même s'ils sont très nombreux. Le but est donc pour vous de guider DJ Boy dans les rues jusqu'au QG et jusqu'à la libération de Mlle DJ Girl! Ce jeu est un beat-them-up des plus originaux

Lorsqu'un ennemi meurt, il laisse échapper une pièce qui vous permettra d'acheter des items. Certains ennemis vous poursuivent en bus et ils vous envoient des batons de dynamite, ainsi que d'autres gateries! Les boss de fins de niveaux sont hilarants. Pour l'anecdote, je vous citerais une mama black qui retourne ses jupons pour envoyer un pet phénoménal sur l'infortuné DJ Boy, la vie est une jungle!



EDITEUR
SEGA

SON

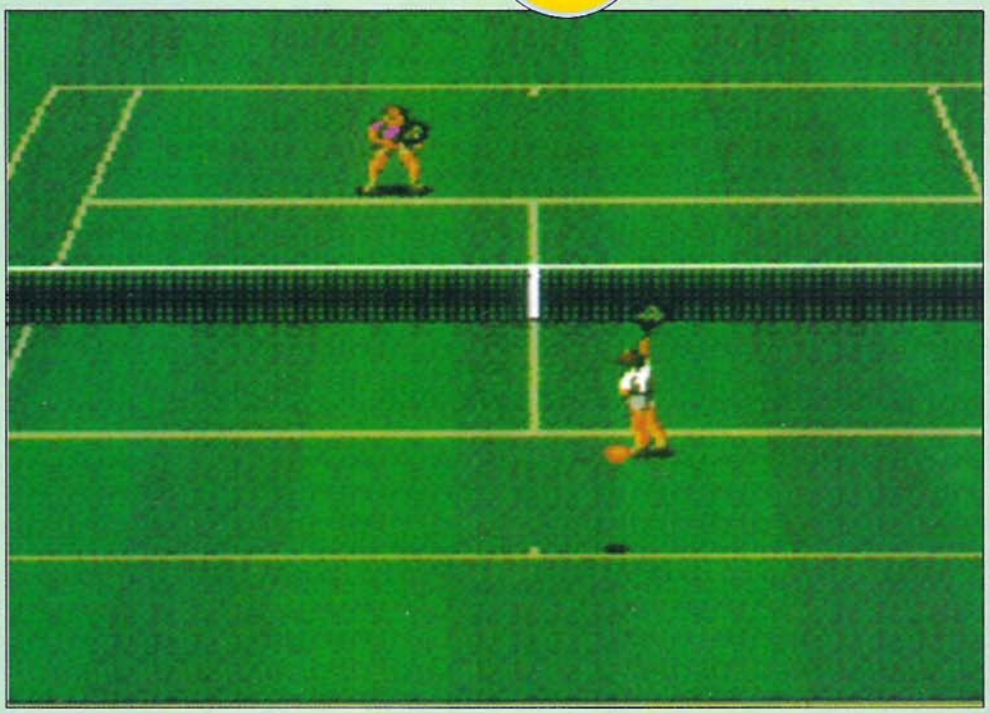
GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

ZAPPING

MASTER SYSTEM

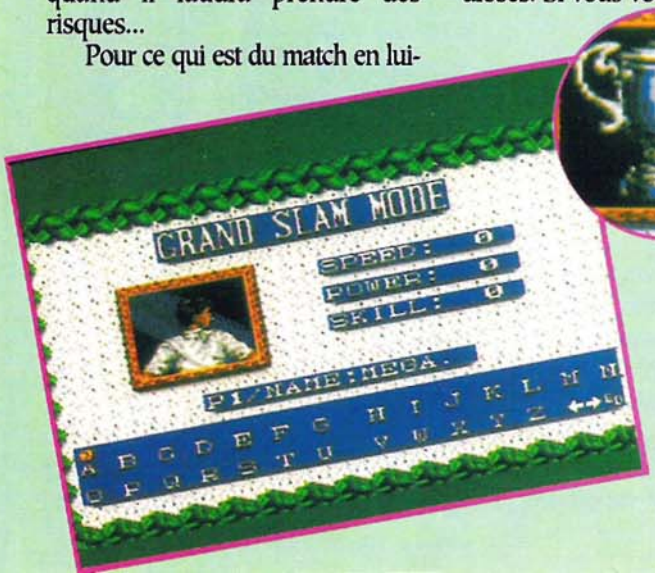


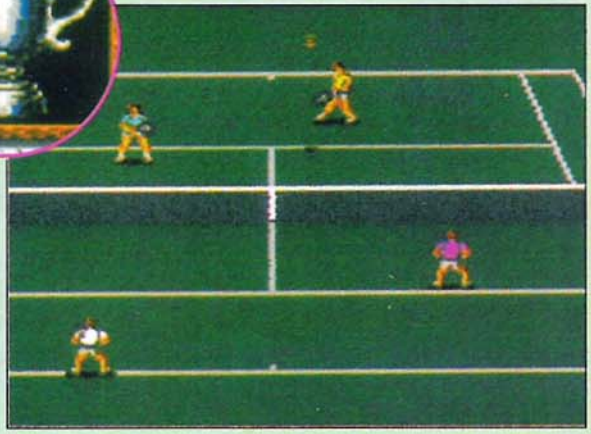
WIMBLEDON

EDITEUR SEGA

Le grand jour est arrivé ! Vous voilà prêt, entrant sur le cours face à votre prochain adversaire. Raquette en main, il va falloir mettre à l'épreuve vos compétences en tennis. Cette fois, vous jouez sur de la terre battue, un sol qui a l'avantage de ne pas être une surface trop rapide. Vos prochains matches seront peut-être sur un cours en matière synthétique, dont la rapidité risque de vous surprendre, ou bien un terrain en gazon où tous les coups seront atténués. L'important pour réussir, c'est de gérer parfaitement les trois sortes de terrain. C'est la seule façon de ne jamais être pris au dépourvu. Une fois le match commencé, mettez à exécution tout ce que vous connaissez : smash, revers, lob, coup droit, lift, passing-shot ou plongeon de dernière chance... N'oubliez jamais de vous placer sur le terrain. Il faut être prêt à toute éventualité, et pour courir dans un coin de terrain, il vaut mieux être au centre que dans le coin opposé. N'hésitez surtout pas à monter au filet pour y risquer une ou deux volées ou un amorti bien travaillé. Beaucoup de coups qui demanderont une grande maîtrise de la raquette. Même la première étape, celle du service, est cruciale. Tenter l'ace est sans doute alléchant, mais c'est aussi dangereux, il faut frapper au bon moment ou c'est dans le filet. Bien évidemment, ce bon moment ne dure qu'une fraction de secondes ! A vous de savoir quand il faudra prendre des risques...

Pour ce qui est du match en lui-même, c'est à vous d'en choisir la formule. Si vous choisissez celle du match unique, vous pourrez sélectionner un joueur parmi la dizaine qui vous sera proposée. Sous des noms légèrement trafiqués, vous reconnaîtrez les plus grandes stars du tennis actuel. Vous aurez ici la possibilité de jouer contre un autre joueur dans un match en simple ou bien avec lui dans un match en double contre une équipe dirigée par la console. Si vous le souhaitez, vous pourrez même jouer en double l'un contre l'autre, la console gérant le partenaire de chaque joueur. De quoi réaliser des matches grandioses. Si vous voulez une version du jeu plus personnalisée, lancez-vous dans une Coupe. Là, vous rencontrerez les meilleurs mondiaux, après avoir créé vous-même votre joueur. Pour donner vie à ce tennisman, rien de plus simple, il vous suffit de choisir un nom et de répartir un certain nombre de points entre les trois caractéristiques principales du sportif, à savoir : la vitesse, la puissance et la technique. Une fois cette formalité remplie, lancez-vous dans cette lutte acharnée pour remporter la coupe. Heureusement, le public sera là, prêt à vous encourager de ses chaleureux applaudissements. De quoi vous motiver dans cette succession de rencontres toutes plus acharnées les unes que les autres !





SON

GRAPHISME

ANIMATION

MANIABILITE

MEGASCORE

ces gars sont plus forts que toi !

Beaucoup, beaucoup de sujets ce mois-ci dans MegaForce, et encore plus de "MegaScore"... Mais il fallait choisir, et cette fois, les sujets ont primé. Il ne nous reste donc que très peu de place pour les MegaScores, et nous avons choisi (parmi plus de 500 envois !) de mettre notre "nouvelle formule" à l'essai. Mais malgré l'accroche du mois dernier, vous n'avez pas été nombreux à nous faire parvenir votre "trombine" (format 'photomaton', SVP) accompagnée d'un mini-CV. Donc, renouvelons notre appel aux "stars", et pour la peine, ce sera Pierre la vedette du jour ! Néanmoins, bravo à toutes et à tous, car vos scores sont souvent faramineux... En voici quelques-uns, et pour le mois prochain, vite, à vos cartes postales ! N'oubliez pas votre attestation sur l'honneur (sinon, c'est pas du jeu !) et renvoyez le tout à : MEGAFORCE, "MegaScores", 100 Ave du Gal Leclerc. 93500 PANTIN.

GAME GEAR

COLUMNS 1724300 Segapelli Loïc Genève
Score très impressionnant de Loïc, surtout quand on sait que Columns, une fois le million dépassé, atteint une vitesse... On ne vous dit que ça !

ALESTE 1468740 Lombardo Julien Bastia
Dans l'espace, on n'a vraiment pas froid aux yeux...

M-M/CASTLE OF ILLUSION 720250 Brice Plaisir
Que ne ferait-on pas pour sa douce bien-aimée... Hein, Brice !

WONDER BOY 2 2999370 Boube Frédéric Lourdes
Comme quoi, même les anciens titres sont toujours d'actualité... La preuve avec ce méchant score de Frédéric. Accrochez-vous !

MEGA DRIVE

DEVIL CRASH 368058200 Rodriguez Sébastien Villecroze
Bah... Bah... Bah ! On ne sait vraiment pas comment Sébastien s'y est pris pour établir un tel record (il a joué pendant une semaine !), néanmoins très fort.

SONIC 9999990 Boube Frédéric Lourdes
Véritable acharné dans le genre, Frédéric récidive en pulvérisant le compteur de Sonic.

STREET OF RAGE 1681700 Boube Frédéric Lourdes
Tout aussi percutant, il déchaîne toute sa fureur dans les rues... Impressionnant !

THUNDER FORCE 3 9680980 Boube Frédéric Lourdes
Bon, ben c'est toujours lui, et on ne s'étonne plus !...

TOE JAM AND EARL 992 pièces Boube Frédéric Lourdes
Mais ma parole, c'est un extra-terrestre ce Segamaniaque-là...

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK 2128500 Couvreur Thierry Blaregnies/Belg.
Qu'est ce qu'on ne ferait pour de l'argent... N'est-il pas ?

GHOSTBUSTERS 2000300$ Mathiez Michaël Fougerolles
Jackpot ! Bingo ! He got it ! So, well, Michaël have the power...

J.MADDEN FOOTBALL 87-00 Bregeras Guillaume Marly le Roi
Les Giants contre les Jets, Guillaume, ça le connait, la preuve quelle pâtée !

WORLD CUP ITALIA 90 43-00 Pouzargues Pierre Toulouse
Le Brésil contre l'équipe du pensionnat de Blagnac, ça déménage ! N'est-ce pas, Pierre...

D'ailleurs, le voilà, Pierre Pouzargues... Lisons plutôt son mini CV :

«Je suis beau, grand, élancé et je cours presque aussi vite que mon maître spirituel : Sonic, le hérisson !!! Sans oublier que j'ai une tronche à faire mourir de rire !!»

1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!
pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

SEGA

MEGADRIVE — MEGADRIVE FRANCAISE + 1 jeu 1290F

399F		
AFTER BURNER	DICK TRACY	SHADOW DANCER
ALIEN STORM	FANTASIA	SHADOW OF THE BEAST
MICKEY	FEARY TALE	SPIDERMAN
MISTIC DEFENDER	GAIARES	STORMLORD
REVENGE OF SHINOBI	GHOULS N GHOSTS	STREETS OF RAGE
SONIC HEDGEHOG	GOLDEN AXE II	STRIDER
SUPER REAL BASKET	GYNOUG	THUNDERFORCE 3
SUPER VOLLEY	JAMES POND	TOE, JAM AND EARL
SUPER MONACO GP	JAMES POND II	TURRICAN
WONDERBOY 3	KING'S BOUNTY	VALIS 3
449F	LAKERS VS CELTICS	
ABBRAHAMS BAT. TANK	NHL HOCKEY	**499F**
BATMAN	OUT RUN	CENTURION
J.BUSTER BOXING	POPULOUS	**599F**
DEVIL CRUSH	QUACKSHOT	PHANTASY STAR II
	ROAD RASH	PHANTASIE STAR III
	ROLLING THUNDER II	SWORD OF VERMILLON

MASTER-SYSTEM — MASTER SYSTEM II + 1 jeu 490F

349F		
ACE OF ACES	GHOULS'N GHOSTS	RC GRAND PRIX
ALEX KIDD 4	GOLVELLIUS	R-TYPE
BATTLE OUT RUN	HEAVY BOXING	SHADOW DANCER
DANAN	IMPOSSIBLE MISSION 2	SLAPSHOT
DICK TRACY	LORD OF THE SWORD	SPELLCASTER
DOUBLE DRAGON	MICKEY	SPIDERMAN
DYNAMYTE DUX	MOONWALKER	STRIDER
E SWAT	PAPERBOY	SUPER MONACO GP
FIRE § FORGET 2	POPULOUS	TENNIS ACE
GAUNTLET	PSYCHIC WORLD	THE CYBER SHINOBI
	PSYCHO FOX	WONDERBOY 3

GAMEGEAR — GAME GEAR + 1 jeu 990F

JEUX NOUS CONSULTER

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT**

Nom:..... Téléphone:.....

Adresse:.....

.....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-rembours. (+ 30F)	.... Modèle de console: envoi colissimo en 48 h + frais de port:20F/jeu . 80F/console		ECHANGE : 100F par jeu..... TOTAL:	

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES M5

MEGADRIVE

CODE NAME : ROBOCOD

1ère PARTIE

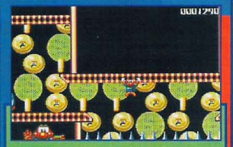
What's your name ?
Pond... James Pond !
Aujourd'hui, les présentations ne sont plus à faire, tout le monde connait le célèbre agent secret Pond. Malheureusement, lorsque l'on fait appel à lui, c'est qu'il y a vraiment un gros problème.
Tout semblait si calme en ce 23 décembre... Et pourtant, une catastrophe aux proportions gigantesques se tramait dans les entrepôts de l'usine de jouets du Père Noël située au Pôle Nord. L'infâme professeur Maybe venait encore de frapper, en disposant toute une série de bombes à l'intérieur des jouets entreposés en divers lieux de l'usine, avant de les envoyer à travers le monde : un plan machiavélique !
Vous seul pouvez le stopper ! Equipé de votre nouvelle combinaison Robosuit, trouvez les bombes et sauvez le monde...

LA MISSION

Pour mener à bien cette mission, vous devez récupérer dans chaque Stage que comprend chacune des portes, un nombre précis de pingouins (en moyenne trois ou quatre), ceux-ci renfermant les bombes en question. Sachez tout de même qu'il vous faudra passer un total de treize portes avant d'affronter, dans un terrible combat, le Boss final.

LEVEL 1
STAGE 1

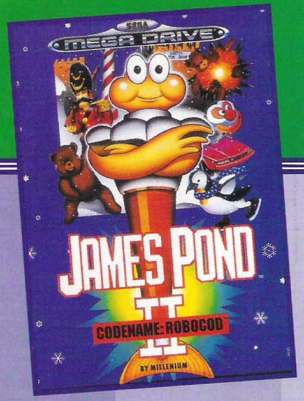
Attention, de grands sauts sont parfois nécessaires.



Le début de l'aventure !

Frappez toutes les briques en sautant avec la tête, sauf la troisième. Elle renferme un flacon de poison extrêmement nocif pour James.

JAMES POND II



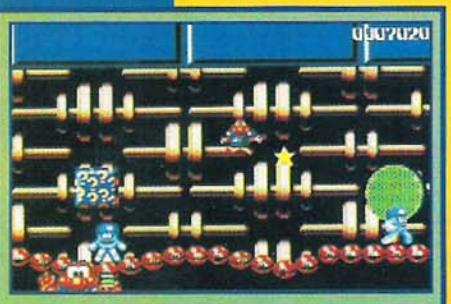
ASTUCES

De nombreux passages secrets sont disséminés au travers des stages que vous allez découvrir. Certains renferment bon nombre de bonus et des vies supplémentaires. Mais ce n'est pas tout... Vous pourrez accéder à des bonus stages, qui n'apparaîtront qu'après que vous ayez passé certaines portes.
Par exemple, tout près des statuettes qui se trouvent respectivement à gauche et à l'extrême droite du château-usine, apparaîtront deux entrées qui représentent l'accès à deux nouveaux stages... Autre point très intéressant et non des moindres, au sujet des objets : lorsque vous commencez une partie, il vous sera possible de récupérer, dès le départ, des options qui se trouvent sur les remparts. Certaines seront disponibles dès le début, mais d'autres seulement après avoir passé telle ou telle porte. Pour les récupérer toutes, un bon nombre d'allers et retours seront donc nécessaires.

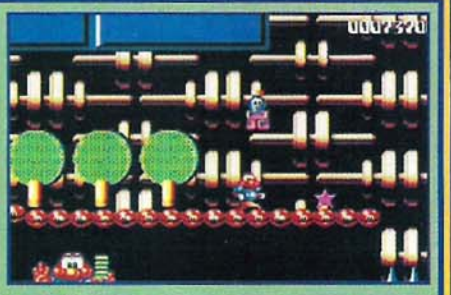
Les deux gros cubes bleus contiennent des ennemis. Ne les détruisez pas ou alors, avec prudence !

C'est la sortie... Enfin.

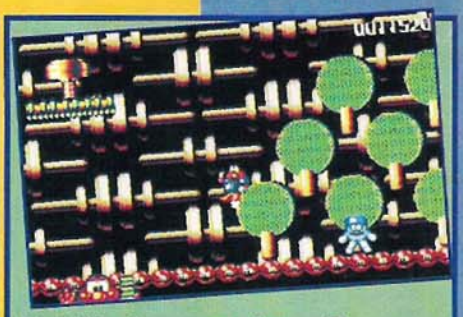
LEVEL 1 STAGE 2



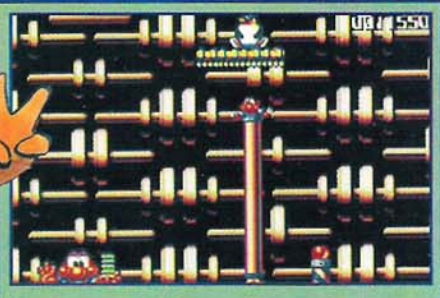
Les cubes bleus, qui arborent si bien ce signe "?", contiennent dans la majeure partie des cas un ennemi. Il n'est donc pas utile de les briser, cela est même vivement déconseillé.



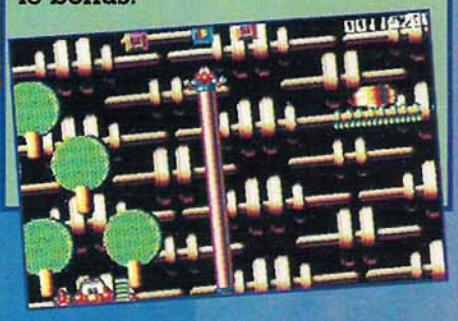
Les étoiles mauves ne sont pas indispensables pour la survie de notre héros ; cependant, elles offrent l'avantage d'augmenter son score de façon fulgurante.



Voici le fameux clou... Il présente la particularité de servir d'interrupteur ou de clé. Il faut donc sauter dessus pour l'enfoncer et libérer par la même occasion le poste de télévision : voilà le passage ouvert ! Il ne vous reste plus qu'à vous saisir de la télé pour le bonus.



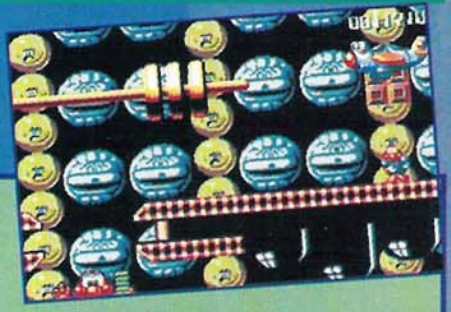
Juste avant la sortie, se trouve perché sur une plate-forme l'un des deux volatiles. Il suffit de s'étirer pour l'attraper. Keep cool, c'est déjà la sortie.



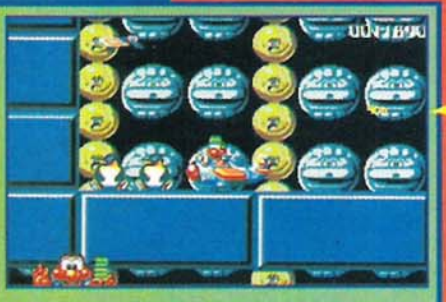
LEVEL 1 STAGE 3

Cette fois, le trajet à suivre peut évoluer en fonction de vos envies et surtout de vos besoins. En effet, il y a deux "Exit" différents, le premier étant visible dès votre arrivée dans le Stage. La première sortie mène directement à la fin du stage ; par contre, la seconde mène au bonus stage.

Attention aux machines à fabriquer les puces, ne jamais rester plus de trois secondes à côté d'elles ou gare à la casse.



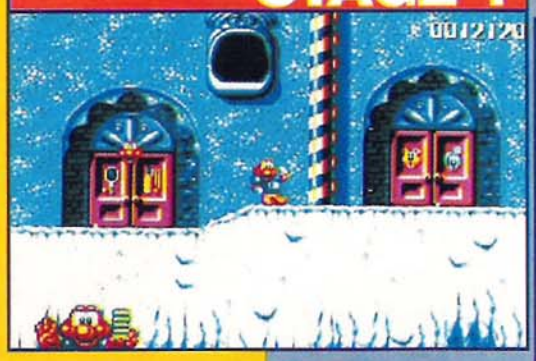
Et voilà, le beau zinc libéré. Montez dedans, il vous permettra d'atteindre beaucoup plus facilement les objets ainsi que les pingouins qui se trouvent derrière le mur au même Stage. Ensuite, volez en montant pour accéder à la sortie spéciale Bonus.



Etirez-vous ou sautez, l'avion se trouve juste en haut à droite.

Le bonus stage... y'a plus qu'à se servir. La croix égyptienne vaut une vie et l'étoile, une barre d'énergie.

LEVEL 2
STAGE 1



Vous commencez au pied d'une pyramide de peluche : grimpez tout en haut de celle-ci, puis vous sauterez sur une plate-forme à droite, qui partira vers la gauche lorsque vous vous poserez sur elle. Ensuite, vous devrez, lors de ce passage, emprunter d'autres plates-formes qui vous mèneront à un mur de peluche.

Sur ledit mur, étendez-vous de manière à vous retrouver à l'étage supérieur.

Un petit pingouin sur votre gauche, ne l'oubliez surtout pas !

Continuez de descendre... Vous arrivez presque à la sortie. Sur la droite de celle-ci, derrière le faux mur, se trouve tout un tas de petites options "pas piquées des hannetons" !

Tout plein de bonus mais, avec un peu de souplesse et beaucoup de gymnastique, vous pourrez aussi saisir la croix égyptienne qui se trouve juste au-dessus du lot. Ainsi, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Ce n'est pas négligeable, ma foi.

Go ! Mmmhh, que ça sent bon la sortie...

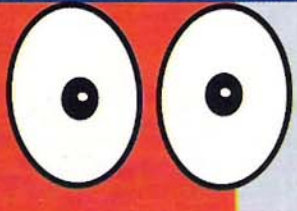
Voilà l'exemple type de ce qu'il ne faut pas faire ! Les piques sont extrêmement dangereuses pour votre petite santé. Prenez votre temps pour passer ces obstacles.

Juste au-dessus du quatrième promontoire, se trouve une ouverture qui permet l'accès au Stage supérieur. Etirez-vous et le tour sera joué.

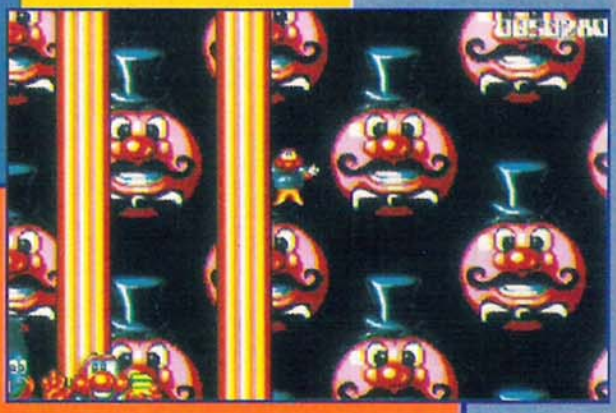
Si vous utilisez le trampoline, vous aurez l'heureuse surprise de découvrir des ailes. Ces dernières sont très importantes pour la suite du Stage puisqu'elles vous permettront d'accéder à tous les sites qui contiennent de nombreuses options et bonus.

Un coup d'ailes et ça repart ! Dirigez-vous vers la droite, juste à côté de la sortie se trouve une vie.

N'oubliez pas la petite vie...



LEVEL 2 STAGE 1



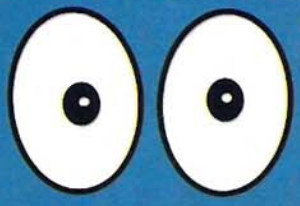
BONUS STAGE

Dans ce bonus stage, munissez-vous d'un maximum de pièces, elles vous permettront de gagner une vie supplémentaire.

Pour passer les murs qui vous barrent la route, il suffit de sauter en allant vers ces derniers, de manière à passer au travers ! Eh oui... Il y a un passage.

Cette sortie donne accès directement au troisième Stage.

LEVEL 2 STAGE 3



Dans le Stage trois, vous ne rencontrerez pas de réelles difficultés à proprement parler, mais disons quelques obstacles relativement simples à passer. Faites attention aux canons, qui ne cessent de tirer par intermittence des obus très dangereux pour notre Pond national.

Synchronisez-vous de façon à ne pas vous faire toucher par les projectiles que vous envoient les canons au ras du sol.

Après maintes péripéties, voilà enfin la sortie...

LEVEL 3

Le boss est un ours en peluche géant, assis sur un socle de pointes, qui vous attend. Placez-vous sur les plates-formes de droite et de gauche quand il tombe par terre, et sautez-lui sur la tête (une petite astuce : quand vous sautez sur la tête d'un personnage, qu'il soit boss ou troufion de service, mettez-vous en boule et vous le détruirez deux fois plus rapidement !) ; quatre coups, et il retourne dans les jupes de sa chère maman !

LEVEL 4
STAGE 1

Le Stage des friandises et autres gâteaux, crèmes glacées et milk-shakes, qui vous mèneront la vie dure, alors... méfiance !

Lors de votre départ vers la droite, surveillez bien le plafond car des cuillères, contenant non pas du café mais des options, vous attendent !

Gare ! Ces choux à la crème ne vous veulent pas du bien, et si vous voulez les manger, vous aurez du mal à les digérer !

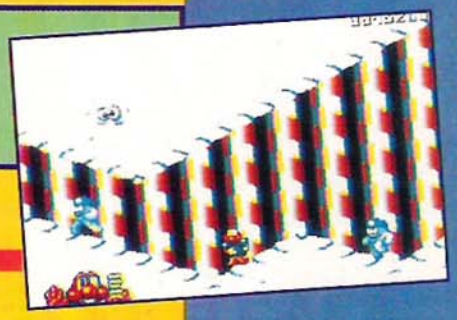
Plus loin, vous emprunterez les soucoupes qui se trouvent près du plafond, et sur celles-ci, prenez tous les bonus qui s'y trouvent, en faisant attention aux cartes à jouer qui essayeront de vous détruire. Après les soucoupes, vous trouverez des ailes que vous prendrez.

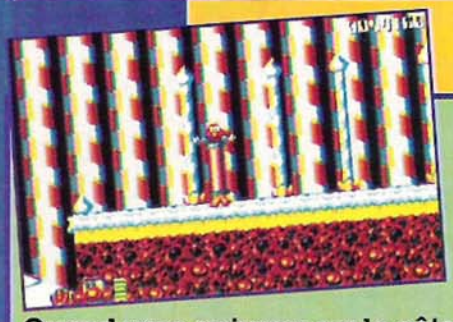
Avec lesdites ailes, allez toucher les pingouins pour déclencher les téléporteurs. Cette tâche effectuée, avec l'aide de vos ailes, grimpez juste au-dessus du premier téléporteur et vous en trouverez un deuxième, sur une plate-forme, qui vous mènera à un bonus stage !

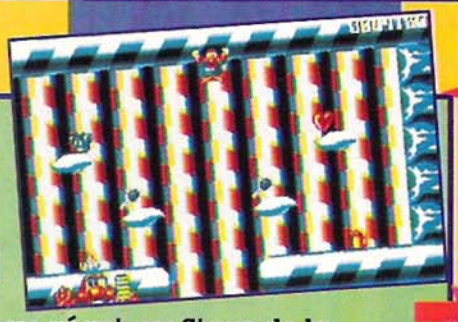
Prenez tous les bonus qui se trouvent là, puis en haut à droite de l'écran, vous pourrez emprunter le téléporteur pour accéder au deuxième Stage.

LEVEL 4
STAGE 2

Vous vous retrouvez dans un monde de crèmes glacées ou d'ice-cream sur pattes ; un véritable enfer glacé, vous pouvez me croire !



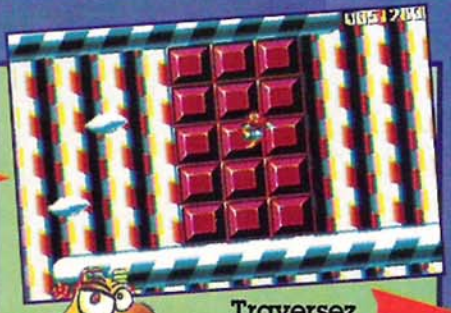




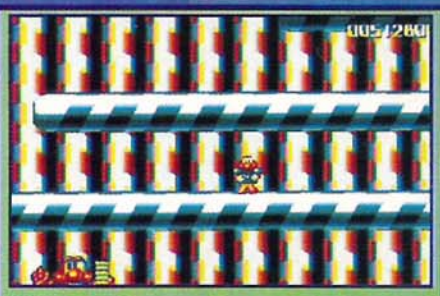
Quand vous arriverez sur le gâteau géant, au Stage de la première bougie, étendez-vous de manière à vous retrouver dans une salle aux bonus, ça fait pas d'mal !

Sautez dans le pot de "icing", qui vous fera déboucher dans une étape bonus où vous pourrez récolter de nombreuses boules qui vous rapporteront un tas de points ; ensuite, empruntez le téléporteur qui vous ramènera à l'entrée du bac de "icing" (ouf !).

A côté de ce dernier (le bac), placez-vous au centre de deux pentes et étirez-vous ; encore une salle secrète avec plein de bonus juste au-dessus.



Traversez ensuite la barre de chocolat.



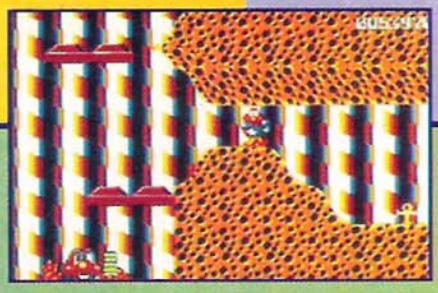
Vous arriverez devant trois chemins, prenez celui du bas.

Au bout de ce chemin, vous vous laisserez tomber dans le trou et, au fond, saisissez-vous de la vie à gauche !

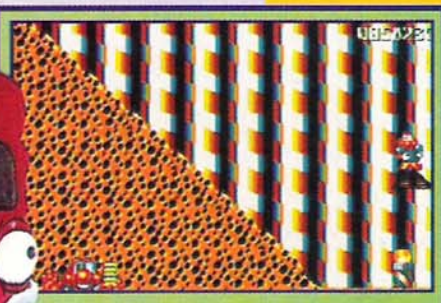
Après être ressorti du trou, vous pourrez prendre le téléporteur pour le Stage 3.

LEVEL 4 STAGE 3

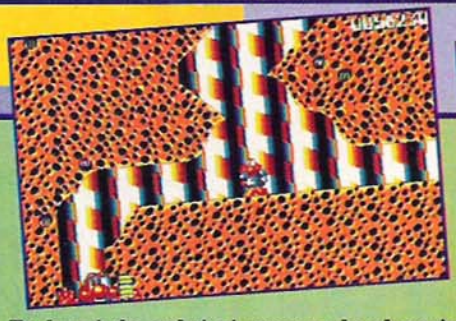
Quand vous commencez ce Stage, faites bien attention aux fosses contenant des pics !

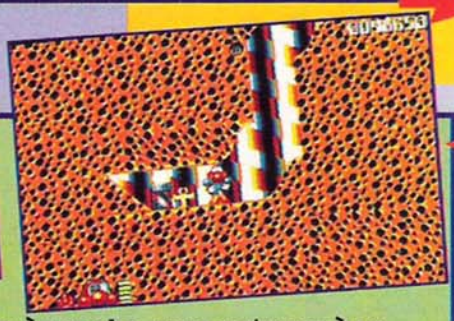


Quelques écrans plus loin, vous verrez une plate-forme qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Sautez dessus et laissez-vous tomber sur l'autre plate-forme, en bas. A droite de celle-ci, vous verrez une petite salle où vous attend une vie supplémentaire ; prenez ensuite le chemin du dessus.

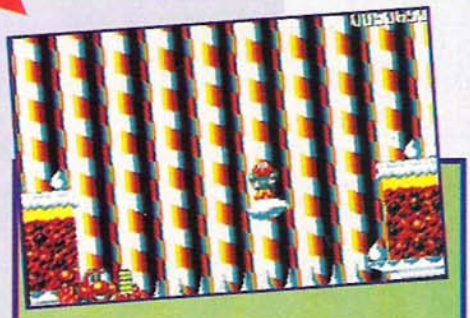


Au bout de celui-ci, vous trouverez une grande descente et, en bas de celle-ci, un téléporteur ; ne le prenez pas mais empruntez la plate-forme qui est au-dessus. Elle vous mènera tout en haut de l'écran.





En haut de celui-ci, prenez le chemin à gauche, vous arriverez à un croisement et prendrez le passage inférieur qui vous mènera au téléporteur ; en plus, vous récolterez une vie. Que demande le peuple !

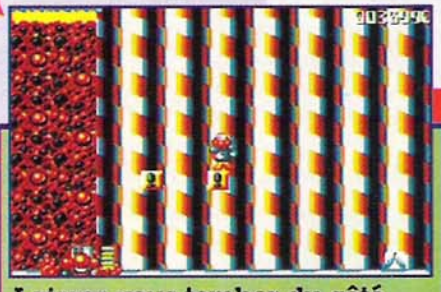


Ce Stage se compose de meringues et autres gâteaux géants. Vous voyez les piques qui se trouvent en dessous de vous ? Elles ont l'air d'être faites de blancs d'oeufs battus, mais c'est de l'oeuf très dur et vraiment indigeste, celui-là !

LEVEL 4 STAGE 4

Passage très délicat et demandant beaucoup de réflexes ; vous devrez, quand vous arriverez au bout de l'écran, sauter sur des plates-formes puis sur des meringues volantes ; enfin, la folie totale ! Bon, ben le principal, c'est quand même d'arriver tout en haut de l'écran !

Arrivé en haut de l'écran, tournez la pancarte qui vous rapportera beaucoup de points, miam miam, moi y'en a bien aimer les points ! Cette collation de points effectuée, à droite de ladite pancarte, vous vous étirerez jusqu'aux choux à la crème pour atterrir sur un gâteau géant.



Laissez-vous tomber du côté droit du gâteau ; une fois au sol, prenez les ailes, envolez-vous le plus haut possible et vous trouverez le téléporteur pour le prochain Stage.

LEVEL 4 STAGE 5

Vous verrez dans ce mini-Stage trois bornes pour accéder à des Stages différents ; ne les empruntez pas, elles vous ramèneraient au début de ce parcours. Agrippez-vous plutôt au plafond et laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve à côté du dernier téléporteur !

LEVEL 4 STAGE 6

Vous vous retrouverez dans un Stage complètement inversé, très chaud pour les réflexes ! Sautez de bonbon en bonbon, en récoltant bien sûr au passage tous les bonus que vous trouverez, ça ne fait pas d'mal ! Plus loin, vous trouverez l'éternel téléporteur qui vous mènera au prochain Stage !

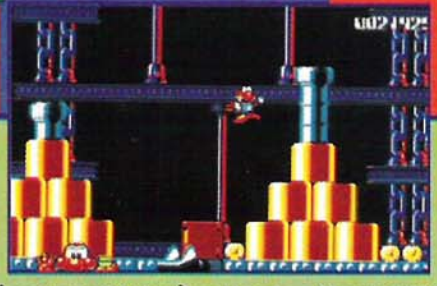
LEVEL 5 STAGE 1

Moi qui ai toujours rêvé d'être cheminot, j'suis mal barré si j'leur tape dessus !

Au début de ce Stage, vous vous retrouverez deux fois sur deux pentes identiques, méfiez-vous : si elles sont très utiles pour traverser les précipices remplis de piques, elles vous projettent aussi à vitesse grand V dans un autre piège !

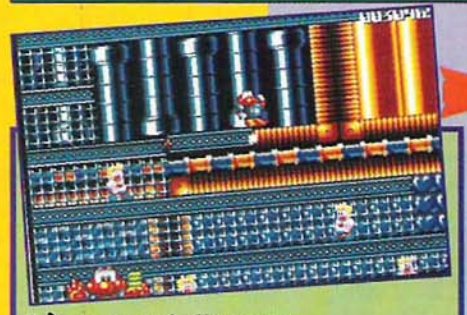
Il y a beaucoup de trafic dans le passage, alors allumez la borne de sauvegarde, ça peut toujours être utile au cas où vous perdriez une vie ! Profitez-en pour ramasser les pingouins qui vous permettront de passer au deuxième Stage.

LEVEL 5 STAGE 2



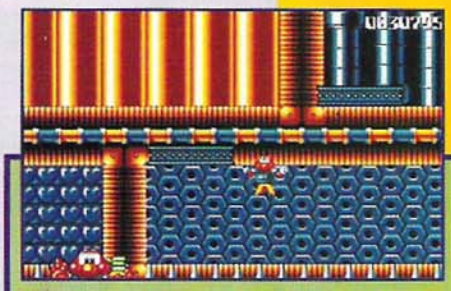
Petite étape sur rail ! Vous serez lancé sur un train à grande vitesse (T.G.V, cocorico, ça c'est de la super technologie française ! Suis chauvin, mais ça ne fait pas de mal !), et vous devrez, sur ce train fou, récupérer divers bonus sans vous faire bloquer dans un coin, car vous pourriez perdre un peu de points de vie ! Cette étape durera trente secondes, mais trente secondes de folie ; en plus, vous aurez aussi des avions à réaction qui ne viendront pas pour votre baptême de l'air ! Vous pourrez ensuite prendre le téléporteur pour le Stage 3.

LEVEL 5 STAGE 3



Là, on peut dire que l'expression "jeu de plates-formes" prend tout son sens ! Les espèces de punks que vous voyez ont beau avoir un tee-shirt avec un coeur, ils ne sont pas vraiment "peace and love" !

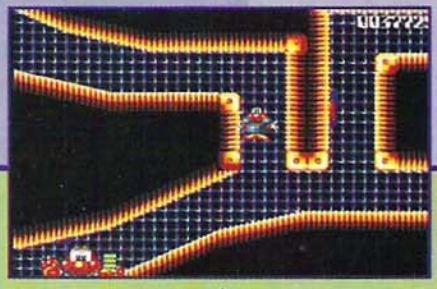
Profitez-en pour allumer la borne de sauvegarde, ça peut toujours être utile !



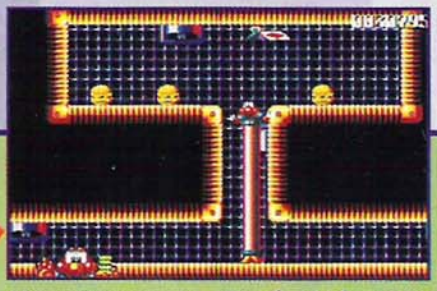
Vous pourrez passer ce passage 'embrocheur de poissons' en vous agrippant, tel Spiderman, aux poutres du plafond.

Arrivé au bout de l'écran, placez-vous sur la plate-forme de droite qui vous déposera, telle une mariée, près du téléporteur.

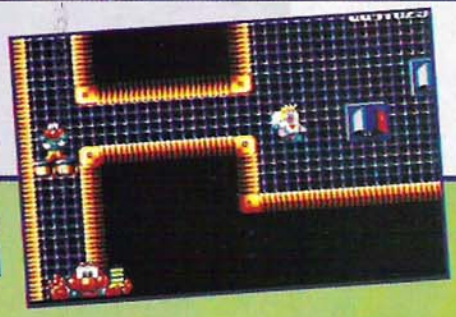
LEVEL 5 STAGE 4



Vous arriverez à un croisement ; prenez celui du dessous, il vous mènera à une grande descente.



Vous trouverez, disséminées tout au long de ce Stage, des salles secrètes contenant plus ou moins de bonus, pingouins et hamburgers ; vous parlez d'un repas !



Dans ladite descente, vous aurez, tous les demi-écrans, une salle contenant un pingouin permettant d'activer le téléporteur. Si par malheur, vous tombez au fond de celle-ci, ne vous inquiétez surtout pas, les concepteurs ont pensé à tout : vous vous retrouverez sur une plate-forme qui vous fera remonter le mur à petite vitesse, donc inutile de vous dire que vous aurez amplement le temps de retourner dans les salles pour délivrer les pingouins (hein, je l'ai dit ?).

Plus loin, au fond du puits, vous prendrez le chemin de droite (remarquez, il n'y en a qu'un !) et vous trouverez le dernier des pingouins, allumant ainsi le téléporteur.

Une fois le dernier des manchots pris, vous remonterez et prendrez le chemin de droite qui vous mènera à une grande pièce très profonde, au fond de laquelle il y a un trampoline géant ; il vous servira à vous élancer dans les airs, tel l'oiseau moyen, vers la borne de téléportation (monsieur Spok, énergie !).

La suite le mois prochain

En Détresse...

QUESTIONS

GAME GEAR

N°60001
SONIC
Pourrais-tu me dire comment il faut prendre le dernier joyau, vite, vite, c'est l'enfer ! Juju

N°60002
WONDER BOY
Existe t-il un moyen pour aller à l'aréa 10 ? Pierre

Je suis bloqué au monstre du 4ème niveau ! Damien

N°60003
SHINOBI
J'ai réussi à obtenir une fois, à la fin du round, des secrets-bonus mais je n'ai jamais su comment faire pour les avoir de nouveau. Est-ce ma console qui était détraquée ? Colin

N°60004
DONALD DUCK
Je suis bloqué au monstre du 1er niveau ! Damien

N°60005
PSYCHIC WORLD
Je n'arrive pas à finir au 4ème niveau lorsqu'on est face à face avec Cécile et le cœur... Ludovic

MEGADRIVE

N°60006
QUACK SHOT
Comment finir l'Egypte ? J'arrive à un moment où le passage est étroit et en zigzag et du feu arrive par l'arrière... Alan

Comment faut-il faire pour passer le 1er tableau ? Je n'arrive pas à monter le mur où il y a un drapeau... Anthony

Peut-on avoir des vies infinies ou des vies en plus au début de ce jeu ? Si oui, comment ? Jean-Laurent

Je suis bloquée devant un mur où il y a Dingo et je n'arrive pas à passer, ni à monter sur le mur. Julie

Je voudrais savoir s'il existe un code pour choisir son niveau de départ dans ce jeu ? David

N°60007
SONIC
A quoi servent les émeraudes cahotiques dans ton jeu ? François-Marie

Lorsque nous tombons dans un trou et que nous avons les petites étoiles autour de nous, pourquoi mourrons-nous ? Arnaud

Existe t-il un code pour que Sonic se transforme en autre chose ? Anthony

Comment parvenir au Select Round ? Je fais : haut, bas, gauche puis droite à la page de présentation, j'entends le "ding", mais je ne sais pas quoi faire après... Max

N°60009
ALTERED BEAST
Pourriez-vous me donner une astuce pour avoir des vies infinies ? Christophe

N°60010
SUPER MONACO GP

Quel est le code pour débuter la saison dans l'écurie "Madonna". Existe-t-il un Select Round ? Max

N°60011
REVENGE OF SHINOBI
Comment franchir le labyrinthe pour arriver au dernier boss ? David

Je suis au niveau 5-3 (poursuite à grande vitesse). Je perds toutes mes vies et je suis incapable d'avancer. Comment fait-on ? Help ! Sébastien

N°60012
MYSTIC DEFENDER
Comment tuer le dernier boss ? David

N°60013
THE IMMORTAL
Que faut-il faire pour tuer le dragon ? J'ai tout essayé. Je craque. Billy 5

N°60014
R-TYPE
Comment fait-on pour avoir l'invincibilité dans ce jeu ? Jean-François

N°60015
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Je voudrais savoir s'il existe un code pour choisir son niveau de départ dans ce jeu. David

Existe-t-il un Select Round ? Si oui, comment y parvenir ? Comment tuer le boss du niveau des horloges ? Max

N°60016
JEWEL MASTER
J'ai deux problèmes dans ce jeu : je ne trouve pas la "fée de la terre" ni l'épée pour battre Jardine le roi démon. Aidez-moi ! Sofiane

N°60017
JAMES POND 2
Comment faire pour détruire le bonhomme de neige ? Ludovic

N°60018
EL VIENTO
Je voudrais savoir s'il existe un code pour choisir son niveau de départ dans ce jeu ? David

N°60019
LAST BATTLE
Comment avoir des vies infinies. Comment faire pour finir le labyrinthe du chapter 3 (le château de Gromm) ? Xavier

N°60020
SPIDERMAN
Comment vaincre l'homme-lézard et Electro ? Existe-t-il un moyen pour stopper le time ? Nyarlathotep

N°60021
FLICKY
Combien y a t-il de niveaux ? Anthony

MASTER SYSTEM

N°60022
SPIDERMAN
Existe-t-il un code pour choisir les rounds ? Julien

N°60023
SECRET COMMAND
Comment avoir des vies infinies ? Youssef

N°60024
PSYCHO FOX
Comment battre le grand renard ? Laurent

N°60025
SPIDERMAN
Existe-t-il un code pour choisir les rounds ? Julien

N°60026
AFTER BURNER
Je suis bloqué au stage 12. Impossible d'éviter les missiles. Aidez-moi ! Fabien

N°60027
BUBBLE BOBBLE
SOS ! A partir du 100ème panneau, je n'arrive plus à ouvrir les portes des panneaux suivants. Comment faire ? Stéphane

N°60028
SUPER MONACO GP
Existe-t-il un password permettant de choisir sa course ? Le Ségamaniaque

N°60029
GOLDEN AXE WARRIOR
Quand j'arrive au 4ème château, la première pièce est barrée par des blocs. Je ne peux pas passer. Comment faut-il faire ? Comment avoir des vies infinies ? Sébastien

N°60030
ACTION FIGHTER
Comment fait-on pour détruire les hélicoptères du 3ème niveau ? Jérôme

N°60031
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
J'ai un problème hors du château. En version normale, à la 3ème porte, je vois un morceau de tronc d'arbre se détacher et se transformer en une rondelle qui roule vers Mickey. Que faut-il faire ? Je n'arrive pas à passer cette étape. Aurélie

Comment puis-je faire pour détruire le dragon qui se trouve à la fin du jeu ? Laurent

Comment progresser dans le château de Mizrabel ? A l'aide ! Cyril

N°60032
BOMBER RAID
Comment faire pour avoir les vies infinies ? Je suis bloqué. Renaud

Ce jeu n'est pas mal, mais il y a un truc qui cloche. Dès que l'on perd, on est obligé de recommencer tout au début. Alors, peut-on recommencer à l'endroit où l'on a perdu lorsque le titre "Game Over" s'affiche ? Khalid

Comment finir ce jeu ? Comment avoir les vies infinies ? Cirefice

N°60033
FANTASY STAR
Comment fait-on pour trouver le passeport ? Jérôme

N°60034
HANG ON
Ce jeu se terminera-t-il un jour ? Yoram

J'aimerai avoir quelques astuces pour ce jeu ? Cirefice

N°60035
THE NINJA
Peut-on avoir des vies infinies ? Comment faire pour battre Gyokuro. Existe-t-il un Select Round dans ce jeu ? Guillaume

N°60036
ASTERIX
Je voudrais savoir comment battre le chef du 4-3. Yann

Existe-t-il des vies infinies, des codes pour les tableaux ? Manuel

N°60037
R-TYPE
Aux Continues, quand je fais le Sound Test et que je passe les sons entre 75 et 30, je n'ai plus qu'un Continue. Est-ce normal ? Christophe

N°60038
SAFARI HUNT
Je n'arrive pas à finir ce jeu... Yoram

N°60039
SCRAMBLE SPIRITS
Comment les finir, comment avoir des vies infinies ? Cirefice

N°60040
MOONWALKER
Comment passe-t-on le 6-2 lorsqu'il y a des canons qui lancent des lasers ? Y a-t-il plusieurs codes dans ce jeu ? Frédéric

Existe-t-il un moyen pour avoir des vies infinies ou de l'invincibilité, un select round ? Comment fait-on pour tuer les chiens dans le dernier tableau du 2-3 ? Guillaume

N°60041
STRIDER
Comment avoir les vies infinies ? Sébastien

N°60042
SONIC
Comment fait-on pour prendre le dernier diamant. Il y a une chaîne qui nous en empêche. Florent

Comment passer le 4-1 ? Nicolas

Je n'arrive pas à tuer le dernier robotnik. Julien

Je n'arrive pas à dépasser le labyrinthe (2ème partie). Que dois-je faire ? Charles

Je voudrais savoir, dans le jeu "Sonic", lorsqu'on arrive au labyrinthe : comment passer une petite boule avec des petites étoiles autour ? Je ne peux pas passer car il y a des pics au-dessus. Existe-t-il un passage secret ou un code ? Frédéric

N°60043
THUNDER BLADE
Comment avoir des vies infinies ? Youssef

N°60044
WONDER BOY IN MONSTER LAND
Je n'arrive pas à trouver la flûte. Que faut-il faire ? Un Ségamaniaque

N°60045
WONDER BOY 3
Dans la jungle, où se trouve la porte de la salle du dragon Zombi ? Julien

Cela fait 7 mois que je n'arrive pas à prendre l'armure qui me protège de la lave. Aidez-moi ! Mounir

Quand on est en chauve-souris : comment faire-on pour casser le pont au premier tableau, à côté de l'infirmerie avant d'entrer dans la tour ? France et Audrey

Je voudrais savoir où je peux acheter l'armure Hadès et à quel prix ? Jean

N°60046
SHINOBI
Peut-on choisir ses pouvoirs dès le début ? Comment tuer le dernier chef ? Le ségamaniaque

N°60047
LORD OF THE SWORD
Comment s'en sortir ? Au secours ! Cyril

N°60048
ULTIMA IV
Comment détruire le crâne de Mondain ? Alan

N°60049
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Je n'arrive pas à finir l'ultime étape (la salle aux boîtes roses). J'ai pourtant suivi l'ordre indiqué par Mohamed (Méga Force n°4) mais le "méchant morse" finit toujours par sortir.
Que faire ?
Un ségaphile au bord de la déprime

J'ai un problème. Je n'arrive pas à vaincre Janken the Great. Thomas

Ce jeu me cause quelques problèmes. L'astuce dans le Méga Force n°2 ne marche pas. Au 5ème tableau (le mont Kave), je n'arrive pas à détruire le bloc rose étoilé qui contient le médaillon de pierre de lune... Amandine

Lorsque j'arrive au 3ème château, je n'arrive pas à le dépasser car après la question "pierre, ciseau, papier", je n'arrive pas à tuer Yanken le Grand quand il lance des missiles. Comment faire ? Existe-t-il une autre sortie ? Laurent

Je n'arrive pas à trouver la lettre manuscrite du royaume de Nibana. Pouvez-vous me dire où et comment je peux l'acquérir ? Johnny

Je suis dans la salle au trésor après le lac fantôme et je ne trouve pas la couronne magique. Pouvez-vous m'aider ? Pascale

N°60050
PSYCHIC WORLD
Au 5ème niveau, quand je vois Cécile, je n'arrive pas à la passer. Comment faire ? Nicolas

N°60051
OPERATION WOLF
Existe-t-il des vies infinies et des munitions à volonté ? Manuel

RÉPONSES

MASTER SYSTEM

N°50018
THE NINJA
Pour passer le 9ème niveau (la montagne), il ne faut pas tuer le chef. Tue le ninja en haut à droite et tu verras le dernier parchemin. Ensuite, au 10ème niveau, monte jusqu'à la 3ème lanterne, mets-toi de profil, puis tire dessus 3 fois et disparais 3 fois. Le passage apparaîtra. Adel

N°50023
SUPER MONACO GP
Pour pouvoir monter sur le podium final, il faut que tu finisses premier et classé dans les dix premiers au 16.GP, et pour que tu puisses voir le trophée final, il faut t'être classé dans les 10 premiers et avoir totalisé un nombre de points supérieur à 110 ; là, tu verras la séquence finale. On te remettra le trophée et les courses défileront en bas du tableau avec ton classement pour chacune des courses que tu as effectuée. Raphaël

N°50025
TIME SOLDIERS
Oui, il y a un truc pour avoir des vies en plus. Quand un grand chef est détruit, juste avant qu'il ne disparaisse complètement, appuyer sur PAUSE pour que l'écran soit noir. Puis faire des séquences de PAUSE toutes les secondes (environ) pour faire apparaître plusieurs boules rouges en bas de l'écran. Au bout de 7 ou 8 fois, on a les vies infinies ou le plus souvent une dizaine de vies en plus.

N°50027
LORD OF SWORD
Il faut déjà avoir obtenu une flèche plus performante donnée par le personnage de Ithile pour pouvoir tuer le monstre de Crambog. Devant le pirate, il faut se mettre à droite de l'écran et tirer vers la gauche sur l'entrée de la grotte. Au bout de quelques coups, le pirate disparaîtra. Si tu es bien positionné (il ne faut plus bouger), le pirate ne peut pas te toucher. Thierry

N°50032
ROCKY
Tape vers le bas. Joël

N°50033
GOLDEN AXE WARRIOR
Il faut que tu ailles en bateau jusqu'à la princesse qui a la magie de l'eau. Une fois arrivé sur l'île, tu prends ta cloche de glace que tu mets en marche, une trappe va apparaître et tu auras le scroll de l'eau. Philippe

N°50034
GOLDEN AXE
Non, enfin je ne pense pas. Mais à GAME OVER, fais HAUT plus bouton A, tu auras un Continue en plus. Delune

N°50035
SUMMER GAMES
Pour réussir le saut, faire la démarche suivante :
– appuyer sur le bouton 1 pour faire partir le perchiste ;
– appuyer sur le bouton de direction vers le bas au moment opportun pour que la perche se plante ;
– maintenir le doigt appuyé sur direction bas jusqu'à ce que la perche se retrouve à la verticale par rapport au sol. A ce moment-là, très rapidement, il faut faire glisser le doigt vers direction haut et appuyer sur le bouton 1. Le perchiste lâchera la perche en s'éjectant. Cette manœuvre nécessite un peu d'entraînement. François

N°50037
RASTAN
C'est simple, il te suffit de monter sur le bord gauche, il se mettra dans le coin. Baisse-toi, frappe-le et quand il va au milieu, mets-toi en-dessous de lui, saute et frappe.

N°50039
SHINOBI
Pour utiliser la magie ninja, il faut attendre que le carré correspondant clignote (c'est-à-dire avoir tué 10 ennemis). Lorsque c'est le cas, tu appuies sur le bouton 2 sans le relâcher, le personnage va sauter et retomber debout en position de "prière", appuies alors sur le bouton 1 et le tour est joué. Pour vaincre Mandara, il est préférable de disposer d'une arme adéquate permettant une cadence de tir maximale ("knife" ou mieux "pistol"). Pour tirer le plus rapidement possible, je te conseille de te rapprocher des colonnes mobiles et de reculer au fur et mesure de leur déplacement sans jamais cesser de tirer. François

N°50041
R-TYPE
Pour l'immortalité :
– avant d'allumer la console, prenez les 2 manettes et faites diagonale, bas droite sur la première manette et diagonale haut gauche +1. Pendant le compte à rebours de l'écran Continue, faites tourner le manche du joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous accéderez alors au Sound Test. Mettez-vous sur la musique "00" qui est la "music end" et appuyez sur le bouton 2 du joystick et dirigez le manche à gauche. Vous verrez apparaître le son "95", placez-vous sur le son "75". Ensuite, faites jouer tous les sons compris entre "75" et "30", revenez à l'écran Continue et faites tourner le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous verrez s'afficher une vingtaine de crédits. Recommencez l'opération 2 ou 3 fois et voilà 99 crédits. Alban

N°50044
SPELLCASTER
Pour pouvoir passer d'un tableau à l'autre, aidez-vous des personnages que vous trouverez en déplaçant la flèche de look. Alban

N°50045
WONDER BOY 3
Pour tuer le dragon momie, mets-toi en dessous de lui et quand il va au fond de l'écran, saute et tire dans la tête. Je te donne des codes :
– souris : 9WF5 2MG ARPA YE8
– pirahna : CW7M1MOB2FBZOE
– lion : H1PLV10FA8K273
– aigle : H1PL V1G FJUJ KUT
Sébastien

N°50050
TRANSBOT
Fabrice, ce jeu n'a pas de fin car nous sommes très renseignés. Il n'y a pas de passage secret. Toutefois, tu peux avoir les vies infinies (3), les missiles infinies (2), beaucoup de vies (1) et aussi choisir les missiles plus lentement (4). Voici comment il faut procéder. Tu dois, lorsque tu vois apparaître SEGA, appuyer sur un des deux boutons. Ensuite, tu devras attendre la fin de la musique. Tu verras apparaître l'écran suivant :

1 OFF / 2 OFF / 3 OFF / 4 OFF

Transforme en ON tout ce que tu désires.
Exemple : tu veux "vie infinie", tu dois faire :

1 OFF / 2 OFF / 3 ON / 4 OFF

(tu peux aussi tout faire en même temps). Une fois que tu as choisi, branche ton joypad sur contrôle 2 puis appuie sur le bouton 2, rebranche ton joypad sur le contrôle 1 et commence ta partie.
Patrick-Alexi

N°50053
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Cédric, à la fin du niveau qui avance, il y a une pente. Il faut la descendre ainsi tu arriveras au boss.

Sabrina, dans le monde des jouets, quand tu as franchi les bulles et les 2 clowns, tu tombes dans un endroit où il y a une pente avec un cheval. En face, il y a 2 plates-formes, monte sur la première, prend le coffre, va vers la gauche où il y a un mur, saute en restant appuyé sur la gauche, tu traverseras ce mur.

Valérie, il faut te mettre contre la pierre, te baisser et attendre que l'image te pousse.

N°50055
BLACK BELT
Pour passer Rita, il faut suivre les instructions suivantes. Faire dans l'ordre : un coup de poing, un coup de pied, un coup de pied baissé et un coup de poing baissé, recommencer cet enchaînement jusqu'à ce qu'il lui reste un tout petit peu d'énergie. Ensuite, il faut qu'elle saute en donnant un coup de pied en diagonale, lui donner alors un coup de poing et elle mourra. Pour avoir les vies infinies à ce jeu, il faut faire ceci : juste après l'écran rouge, un écran noir apparaît pendant très peu de temps, à ce moment, il faut faire reset. Si la manœuvre a marché, tu verras l'écran rouge à nouveau mais il n'y aura rien à la place des vies. Olivier

N°50057
SONIC
Frédéric, pour avoir la dernière émeraude, il faut sauter sur une passerelle qui se trouve au début à gauche de la montgolfière puis aller de passerelle en passerelle jusqu'à dépasser la chaîne protégeant la dernière émeraude. Cyril

Fanny, pour passer la boule avec des pattes dans le dernier stage, il faut arriver près d'elle, repartir en arrière sans se faire toucher par les projectiles lorsqu'elle explose tout en évitant les pics, puis une fois le champ libre, avancer. On peut éviter ce trajet en recherchant la 6ème émeraude. Cyril

Pour Fanny. Non, il n'est pas indispensable d'avoir les émeraudes pour gagner. Mais les émeraudes te permettent d'améliorer ton score et la fin est plus intéressante. Eric

Jean-Marie, pour battre le docteur au round de la jungle, il faut attendre qu'il descende vers vous, lui donner un bon coup avant qu'il lance une bombe, puis aller vers le côté inverse, lui redonner un bon coup quand il revient vers vous et ainsi de suite. Cyril

Pour Nicolas, oui, il y en a. Au 2ème niveau dans les grottes, descend jusqu'en bas. Une fois en bas, saute en allant à gauche, ce passage te conduira à une vie.
Eric

N°50059
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Sébastien et Juliette, il ne faut pas aller dans l'eau où il y a des pics, mais utiliser la canne de vol pour atteindre l'échelle après le pont qui s'écroule.

MEGADRIVE

N°50005
THUNDER FORCE 3
Il faut détruire cette barrière en tirant à répétition dans le bloc du bas. Joël

N°50009
ROAD RASH
Rudy, voici la solution à ta question. Mots de passe au 5ème tableau avec la diablo 1000 et 8480 :
40111-OCKA1 80110-OC5FO 39343-OAVLO
017AO-57BIP 105R6-57077 11403-57U9N
Raphaël

N°50010
QUACK SHOT
Pour le bloc, il suffit de voir qu'il y a 3 blocs sur le sol. Saute d'abord sur le bloc Soleil, puis sur le bloc Lune et enfin sur celui de l'Etoile. Chez le Maharadjah, après avoir tué le tigre, tu trouves la larme de Sphinx. Avec cette larme, tu ouvres la porte de la pyramide en Egypte. A la fin de ce niveau, il y a le sceptre de Ra qui cassera la glace au Pôle Sud. Sous cette glace se trouve la clé du viking. Grâce à cette clé, tu ouvres la porte sur le bateau des Vikings. Et à l'intérieur, après avoir tué le viking, on te donne enfin la ventouse verte. Puis direction Pôle Sud pour s'accrocher aux oiseaux.

N°50011
THE REVENGE OF SHINOBI
Dans le labyrinthe, va à droite, saute par-dessus la porte qui a un rond (celle qui téléporte), descend et prend la porte. Tue le rambo et prend la porte devant toi tout en laissant le joystick vers la droite. Continue à droite, évite la porte et rentre dans le passage étroit. Ramasse les bonus, remonte jusqu'à la porte du haut. Va à droite, quand tu tombes, colle-toi sur le mur de gauche, tue les ennemis, saute par-dessus la porte devant toi et prend l'autre. Va à gauche et prend la première porte. Dirige-toi vers la gauche (sans utiliser la magie), ne fais pas de double saut pour ne pas prendre la mauvaise porte. Tout à gauche, prend la porte du bas, tire sur le mur de gauche pour prendre un power. Roman

N°50013
JEWEL MASTER
Pour tuer le squelette du dragon, il suffit de prendre les bagues suivantes :
– main gauche, la plus puissante grise et la plus puissante verte ;
– main droite, la plus puissante bleue et la plus puissante rouge ;
Tu auras alors l'épée et tu le détruiras en 2 coups. Régis

N°50014
SONIC
Dans le labyrinthe zone, il suffit de monter tout le temps et on arrive à une plate-forme. Ici, l'eau redescend et robotnik s'en va sans qu'il soit utile de le frapper. Pour le Scrap Brain, voir ancien Méga Force n°2 (c'est très bien expliqué). Sinon, je ne vois pas pourquoi le jeu de Cédric ne marche pas (il m'arrive parfois la même chose mais on y arrive en persistant). Aurélien

N°50015
PHANTASY STAR 3
Il faut aller dans la caverne à l'est du désert.
Eric

N°50016
SUPER THUNDER BLADE
Reste en haut à gauche ou en haut à droite.
Joël

GAME GEAR

N°50001
PSYCHIC WORLD
Pour battre le 1er dragon, prend ton bouclier et ton canon psy. Tire-lui dessus, au bout de quelques coups, il éclatera. Emmanuel

N°50002
NINJA GAIDEN
Il existe des codes, il faut passer le 1er niveau, le password apparaîtra :

1er code : ninja
2ème code : giden
3ème code : sword

Le 4ème niveau se compose de 3 monstres. Pour détruire le 2e monstre, dès le début, tu donnes un coup d'épée. Puis aller à gauche et attendre que le monstre revienne et quand il lance les 3 boules, tu sautes et donnes à nouveau le coup d'épée, tu te places sur la plate-forme et tu donnes un autre coup (quand il tire les lasers vers le bas). Puis il se dirige à droite, tu redescends de la plate-forme et restes à gauche, ensuite recommencer l'opération. Enfin le 3ème monstre. Tu restes au milieu. Dès qu'il lance des boules de feu, fais un saut, dirige-toi à gauche, jette-toi sur lui et donne un coup, puis revenir au milieu. Répéter l'opération. Tu verras la fin...

PETITES ANNONCES

ACHAT

Dépt. 34
Ach. sur **MASTER SYSTEM** : Sonic, Super Monaco GP, Slap Shot avec boîte et notice. Contacter LAURENT ou NATHALIE au 67 60 83 73.

Dépt. 75
Ach. jeux et accessoires pour **MEGA-DRIVE**. Petit prix. Tél au 42 26 74 54.

Dépt. 83
Ach. sur **MASTER SYSTEM** : Parlour Games 210 F maximum. Tél au 94 35 33 14, demander PATRICK tous les jours sauf Dimanche. URGENT.

Dépt. 95
Ach. sur **MEGADRIVE** : Toki, Thunder Force III, James Pond II (notice en français). Prix : moins de 300 F. Contacter JULIEN après 19H au 39 95 02 07 (Val d'Oise si possible).

Dépt. 28
Ach. sur **MEGADRIVE** : Street of Rage pour le prix de 200/250 F. Tél au 37 51 01 10 après 17H30.

Dépt. 35
Ach. sur **MEGADRIVE** : Quack Shot ou Mercs à moins de 250 F. URGENT ! Contacter ERWAN FOUYER au 99 55 88 01.

Dépt. 35
Ach. sur **MEGADRIVE** : Quack Shot, Fantasia, Street of Rage, Dick Tracy, EA Hockey, Moonwalker, Ghouls'n Ghosts, Spiderman, Batman, Robocod, Golden Axe 2 entre 150 et 215 F. Contacter Dominique au 99 53 34 90 à 19H.

Dépt. 38
Ach. sur **MEGADRIVE** FRANÇAISE : Robocod, Out Run, Alien Storm, EA Hockey, Lakers VS Celtic, Shadow of the Beast dans boîtes origines de 150 à 300 F. Contacter SYLVAIN au 76 98 37 10 après 17H.

Dépt. 55
Ach. sur **MASTER SYSTEM** : Donald Duck, Psycho Fox, Fantasy Zone 1 ou 2, After Burner, Astérix, Mickey Mouse. Contacter DAVID au 29 80 61 18.

Dépt. 67
Ach. jeux de rôle sur **MASTER SYSTEM**. Vds : Vigilante, Shinobi, PS, Quartet, After Burner, Gangster Town de 100 à 150 F. Contacter THIERRY après 18H au 88 72 71 40.

Dépt. 75
Ach. **GAME GEAR** pour moins de 700 F ou éch. contre **AMSTRAD 6128** avec + de 50 jeux et manuels. Tél au 43 41 75 08, demander FLORENT.

Dépt. 75
Ach. tous jeux et consoles en très bon état sur **NES, GAME BOY, SUPER FAMICOM, MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, LYNX, NEC ET NEO-GEO.** Paiement cash Paris, Région Parisienne.
Appeler Thomas Julien au 46 56 66 12.

Dépt. 86
Ach. **MASTER SYSTEM** plus 1 manette, Alex Kidd inclus plus 3 jeux (Wonder Boy 1,2,3).
Contacter CAROLINE au 49 44 44 64 après 16H30.

Dépt. 89
Ach. **MEGADRIVE** FRANÇAISE plus jeux maximum 1000 F. Faire offre descriptive à Alain BROUILLARD, appt n°7, 10, rue Corneille. 89300 Joigny.

Dépt. 91
Ach. **MASTER SYSTEM II** plus 3 jeux (Donald Duck, Mickey et un autre jeu au choix) le total ne dépassant pas 600 F. Demander EMILIE au 60 75 55 41 après 18H.

Dépt. 91
Ach. sur **MASTER SYSTEM** : Astérix, Out run, Europa.
Prix à débattre.
Joindre STEPHANE au 69 21 38 66.

Dépt. 91
Ach. sur **MASTER SYSTEM** jeux dont Mickey, Donald, Catch, Teddy Boy, Astérix, Slap Shot de 100 à 150 F. Contacter ADRIEN au 69 05 83 98.

Dépt. 92
Ach. sur **MASTER SYSTEM** :
R-Type, Sonic, Donald ou éch. contre Mickey. L'échange ou l'achat devra se faire avec boîte et notice. Contacter GABRIEL au 47 81 36 00 après 16H30.

Dépt. 92
URGENT. Ach. **MEGADRIVE** FRANÇAISE plus 1 manette à 600 F. Contacter Nathalie OLIVEIRA, 6 av. de Verdun, 92170 VANVES.

Dépt. 92
Ach. jeux **GAME GEAR** entre 100 et 150 F. Contacter TANGY après 17H ou à midi au 46 37 09 36.
Vds **MEGADRIVE** plus 8 jeux : Ghoul'n Ghosts, Strider, E-Swat... 1500 F. Contacter VINCENT au 46 37 09 36 après 17H.

Dépt. 93
Ach. Wonder Boy 1, Fire and Forget 2 maximum 110 F et Astérix maximum 200 F. Faire offre à MICKAEL au 48 45 40 34.

Dépt. 93
URGENT ach. tous jeux sur **MEGADRIVE** entre 150 et 250 F.
Ach. **GAME GEAR** plus 3 min. 450 F. Tél au 48 51 63 36 après 17H, demander FREDERIC.

Dépt. 93
Ach. jeux sur **GAME GEAR** en bon état entre 100 et 150 F. Appeler GERALD au 48 35 42 51 après 17H.

Dépt. 94
J'ach. Sonic, Street of Rage entre 200 et 300 F. Demander OLIVIER au 46 78 71 00 après 17H30 et le week-end après 20H.

Dépt. 94
Ach. sur **MASTER SYSTEM II** : Super Monaco GP. Tél à MALLORY au 45 69 58 11 après 18H.

Dépt. 95
Ach. pour **MEGADRIVE** :
Out Run, Mickey, Golf, Quack Shot, GP, Fantasia, Spiderman, Toki. Ech. ou vds Moonwalker. URGENT contacter LUDOVIC au 39 97 30 45 jusqu'à 21H30.

CONTACT

Dépt. 28
Ech. sur **MEGADRIVE** : Shining of Darkness, F22, Quack Shot, Sword of Vermillon, Phantasy Star III, Marvel Land, Populous, etc. Tél à JF ou Gréco au 37 36 98 14.

Dépt. 29
Ech. jeux **MASTER SYSTEM**
6 cartouches : Moonwalker,
Ace of Aces, Vigilante, The Cyber Shinobi, Battle out Run, Super Tennis contre Golden Axe, Black Belt, Dynamite Duke, Parlour Games, Pro Wresling, Rocky. Ecrire à Thomas VALERE, 43 rue Nungesser, 29200 BREST.

Dépt. 14
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : Rampage, Great Golf, Captain Silver... contre jeux **GAME GEAR**. Demander JAMES au 31 75 22 07 après 18H30.

Dépt. 21
Ech. sur **MEGADRIVE** : Fantasia contre James Pond 1 ou 2, Decap Attack ou Alex Kidd ou Shadow Dancer. Contacter CHRISTOPHE au 80 31 09 21 après 18H.

Dépt. 25
Ech. sur **MEGADRIVE** : Quack Shot et Jewel Master contre Street of Rage, Thunder Force 3, Last Battle ou autre et sur **GAME GEAR** : Mickey et Wonder Boy contre tous jeux. Tél au 81 90 24 33 après 17H.

Dépt. 38
Ech. jeux **MEGADRIVE** : E-Swat, Mercs, Dynamite Duke, Fantasia contre EA Hockey, Pitfighter ou Robocod. Contacter STEPHANE au 76 89 47 92 (uniquement dépt 38).

Dépt. 59
Ech. **MASTER SYSTEM** plus 3 jeux, 1 manette et 350 F contre **MEGADRIVE** plus 1 manette et 1 jeu. Contacter AMAURY au 20 46 20 52.

Dépt. 70
Cher. pote pour éch. jeux sur **MASTER SYSTEM**, région Luxeuil ou Fougerolles. Demander MICKAEL au 84 49 14 12 entre 13 et 13H30 ou après 18H30.

Dépt. 73
Vous voulez vous inscrire au club d'échange de cartouches **MEGADRIVE** et **GAME GEAR**. Tél au 79 07 05 86.

Dépt. 75
Ech. **MASTER SYSTEM II**, 1 joypad, 1 control stick et jeux : Super kick Off, Out Run in Europa, Shinobi, Golden Axe, Slap Shot, California Games contre **MEGADRIVE** plus 2 jeux ou 1500 F. Tél au 45 84 41 72, demander CYRILLE. URGENT.

Dépt. 77
Rech. jeu sur **MASTER SYSTEM** : Astérix 200 F. Contacter CYRIL au 64 68 98 72.

Dépt. 78
Ech. sur **MASTER SYSTEM** :
Basketball, Nightmare, Galaxy Force, Alien Storm, Line of Fire contre : Astérix, Donald, Speedball, Slap Shot. Contacter AXEL au 34 62 48 22.

Dépt. 78
Ech. Ninjagaiden sur **GAME GEAR** contre Chessmaster.
Pour me joindre, tél au 39 68 35 07 après 17H, demander SYLVAIN.

Dépt. 91
Cher. photocopies notices jeux **MASTER SYSTEM** : The Ninja, Cyborg Hunter, Golden Axe, R-Type, Ghostbuster, Alex Kidd in Shinobi World. Frais remboursés. Tél (1) 69 83 31 46, demander PIERRE.

Dépt. 91
Ech. sur **MEGADRIVE** : Spiderman, Donald, Decap Attack, Street of Rage contre Robocod, Batman, Fantasia. Contacter GUILLAUME au 64 57 94 25 après 17H30.

Dépt. 91
Ech. sur **MEGADRIVE** : Sonic, Arrow Flash contre John Madden 92 ou F22 Interceptor ou Desert Strike. Ech. Mercs contre Joe Montana 2. Contacter NICOLAS au 60 82 32 93.

Dépt. 92
Ech. Mercs pour **MEGADRIVE** contre un des jeux suivants :
EA Hockey, Lakers Vs Celtics, Tecmo World Cup 92.
Contacter MICHAEL au 46 44 92 66 le soir (19H).

Dépt. 93
Rech. adaptateur **MASTER SYSTEM** sur **MEGADRIVE**. Ach. une **GAME GEAR** sans me rouler.
Ech. Altered Beast sur **MEGADRIVE** contre n'importe quel jeu.
Tél au 48 54 38 09. Répondeur à toutes heures.

Dépt. 93
Ech. Heavy Weight Champ (**MASTER SYSTEM**) contre Quack Shot ou Street of Rage sur **MEGADRIVE**. Demander SACHA au 43 08 29 52 après 17H.

Dépt. 94
Cher. le double de la notice du jeu Fantasia et Saint Sword sur **MEGADRIVE**. Merci de l'envoyer à POURKARTE NICOLAS, 15 allée des Ormes. 94150 Rungis.

Dépt. 95
Ech. sur **MEGADRIVE** FRANÇAISE : Ghouls'n Ghosts contre Quack Shot ou Shadow of the Beast. Contacter SERGE au 39 78 38 19 après 18H.

ECHANGE

Dépt. 32
Ech. (seulement sur le Gers) : After Burner (neuf) contre 1 jeu de rôle et Super Tennis (TBE) ou contre un jeu de sport. Ecrire à Nicolas PAGES, Juillac. 32230 MARCIAC.

Dépt. 49
Ech. jeux sur **MEGADRIVE** : Italia 90 contre Super Monaco GP ou J. Buster Boxing, éch. aussi Dick Tracy contre Lakers Celtics ou Street of Rage. Demander THOMAS au 41 34 21 56.

Dépt. 72
Ech. **GAME GEAR** urgent ! plus 3 jeux (Columns, Shinobi, Woody Pop) contre **MEGADRIVE** plus 2 joypads, 1 jeu. Contacter Didier au 43 25 38 90 après 19H, de préférence dans la Sarthe.

Dépt. 13
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : Moonwalker contre Donald Duck ou Sonic ou Astérix. Demander JEAN-LUC au 91 06 77 59 après 18H.

Dépt. 17
Ech. Indiana Jones contre Donald ou Sonic. Contacter GUILLAUME au 46 01 53 79 de 17H à 20 H.

Dépt. 25
Ech. sur **MEGADRIVE** : Fantasia (jamais servi) contre Super Monaco GP ou vds 350 F. Tél au 81 91 25 31.

Dépt. 29
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : Vigilante contre Altered Beast ou Ghouls'n Ghosts, Psycho Fox, Donald Duck. Contacter STEVEN après 18H au 98 53 44 56.

Dépt. 33
Ech. jeu **MASTER SYSTEM** Space Crusade contre autre jeu (ex. Sonic, etc.) Contacter STÉPHANE au 56 49 08 69 pendant le week-end.

Dépt. 33
Ech. jeux **MASTER SYSTEM** : Rescue Mission et Bomber Raid contre autre jeu. Contacter JIM au 57 49 51 47 après 17H.

Dépt. 35
Ech sur **MASTER SYSTEM II** jeux : Action Fighter contre Psycho Fox, Shinobi contre Dynamite Dux. Contacter DEVAM au 35 47 83 71.

Dépt. 38
Ech. Moonwalker contre GP Monaco. Contacter THOMAS au 76 90 07 95.

Dépt. 57
Ech. sur **MEGADRIVE** : Fantasia contre Mickey Mouse Castle of Illusion, Dick Tracy ou Robocod. Contacter CHRISTOPHE au 82 85 27 81.

Dépt. 59
Ech. jeu **MEGADRIVE** : Street of Rage contre Golden Axe 2. Demander CHRISTOPHE au 78 51 98 47 après 17H.

Dépt. 60
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Heavy Weight Champ, World Cup, Moonwalker contre Donald Duck, Ghouls'n Ghosts, Super Kick Off ou contre Altered Beast, RC Grand Prix. Contacter PHILIPPE au 44 73 15 97.

Dépt. 62
Ech. sur **MEGADRIVE** : Revenge of Shinobi contre After Burner 2 ou Dick Tracy. Tél au 21 99 70 33 ap. 19H.

Dépt. 66
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Ace of Aces contre Double Dragon et Kung Fu Kid contre Shinobi. Contacter CHRISTOPHE après 18H au 68 56 91 44 (Perpignan).

Dépt. 73
Ech. sur **MEGADRIVE** : Altered Beast, Fantasia contre Sonic, Quack Shot, Robocod ou autres jeux d'action. Contacter le 79 65 93 44.

Dépt. 73
Ech. jeux **MEGADRIVE** : 688 Attack Submarine contre E-Swat ou Thunder Force 2 ou autres. Demander JEAN-CLAUDE au 79 84 11 04 après 14H.

Dépt. 75
Ech. **MASTER SYSTEM** contre **GAME GEAR** avec jeux, les 2 consoles ou éch. jeux **MASTER SYSTEM** contre jeux **MEGADRIVE**. Vds jeux **MASTER SYSTEM** 100 à 150 F, console **MASTER SYSTEM** 300 F avec 3 jeux et 2 manettes et tir rapide. Très urgent ! Contacter JED au 43 29 74 45.

Dépt. 75
Ach. jeux et accessoires pour **MEGADRIVE** à petit prix.
Tél au 42 26 74 54.

Dépt. 77
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Speedball contre Double Dragon 1 ou 2. Rech. **GAME GEAR** avec jeux ou sans à 350 F. Contacter Philippe LOUREIRO au 60 25 47 14 ou écrire au 175 av. de la Victoire. 77100 MEAUX.

Dépt. 78
Ech. sur **GAME GEAR** :
Monaco GP contre jeux intéressants. Demander DAVID au 39 65 67 84 après 17H30.

Dépt. 78
Ech. sur **MEGADRIVE** : Altered Beast, Moonwalker, Thunder force III, Golden Axe II contre E-swat, Alex Kidd, Wonder Boy, Strider.
Tél : 30 43 07 50, demander DIDIER.

Dépt. 78
Ech. **MEGADRIVE** : GP Monaco et Altered Beast contre Quack Shot ou Desert Strike ou Fantasy Star II. Contacter SÉBASTIEN au 39 54 70 07 après 18H.

Dépt. 81
Ech. jeux **MEGADRIVE** : Pit Figther, Strider, Road Rash... contre autres jeux. Ach. **NEO GEO** 2000 F ou éch. contre **MEGADRIVE** plus 6 jeux. Contacter PASCAL le week-end et le mercredi au 63 41 45 52.

Dépt. 84
Ech. jeux sur **MEGADRIVE**. Possède : Moonwalker, Shadow Dancer, The Immortal. Rech. Robocod, James Pond 2. Contacter EDOUARD au 90 66 84 35 après 18H.

Dépt. 85
Ech. sur **MASTER SYSTEM** :
Spiderman contre Sonic, Wonder Boy 2 ou 3, Bubble Bobble ou Mickey Mouse. Contacter BRUNO au 51 58 66 98 le week-end vers midi. URGENT !

Dépt. 91
Ech. **MASTER SYSTEM** avec Thunder Blade et Transbot (prix raisonnable) contre **GAME GEAR**. Contacter NICOLAS au 60 82 28 95 après 18H.

Dépt. 91
Ech. sur **MEGADRIVE** : Fantasia, Genesis contre Spiderman ou Castle of Illusion. Tél au 64 58 69 62 (soir).

Dépt. 92
Ech. sur **MEGADRIVE** : Crude Buster, Double Dragon 2, Alex Kidd, World Cup 90 contre Toe Jam and Earl, Desert Strike, Winter Challenge. Contacter FREDERIC après 18H au 46 44 06 23.

Dépt. 92
Ech. sur **MEGADRIVE** :
Mercs contre un des jeux suivants :
EA HOCKEY, Lakers Vs Celtics, Tecmo, World Cup 92. Contacter MICHAEL au 46 44 92 66 le soir.

Dépt. 92
Ech. sur **MASTER SYSTEM** : Shinobi, After Burner contre des jeux d'action. Contacter EDOUARDO après 16H au 46 60 58 44.

Dépt. 93
Ech. sur **MEGADRIVE**: Alien Storm contre Crack Down ou Mystic Defender. Tél au 48 36 65 19 après 17H30.

Dépt. 94
Ech. jeux **MEGADRIVE MASTER SYSTEM, GAME GEAR.** Possède :
Mystic Defenser, Wonder Boy 3, Street of Rage, Phantasy Star 2, Golden Axe, Magical Boy. Cherc. : Street Smart, Joe Montana 1 et 2, un jeu de Basket ou autres jeux. Demander KHALID au 49 41 04 96.

Dépt. 94
URGENT ! c'est l'affaire du siècle. J'éch. 18 cassettes **ATARI 2600** ou **7800** contre une **GAME GEAR** avec un ou deux jeux. Tél au 46 82 78 07, demander GUY.

Dépt. 94
Ech. sur **MEGADRIVE**: Winter Challenge, Populous, Phantasy Star III, Starflight, The Immortal contre Mario Lemieux, Mercs, Valis III, J.Buster Boxing, Robocod.
Tél au 48 72 27 85.

VENTE

Dépt. 21
Vds ou éch. jeux **MASTER SYSTEM** : Tennis Ace, Spellcaster, Submarine Attack, Alex Kidd in High Tech World. Contacter EDDY au 80 31 51 38.

Dépt. 27
Vds sur **MASTER SYSTEM** : Paper Boy, Basket Nightmare 250 F l'un. Demander Ludovic LESCA au 32 37 37 93.

Dépt. 33
Vds sur **MEGADRIVE** : Alex Kidd, The Lost Stars, Time soldiers, Ace of Aces. Tél au 56 55 04 41.

Dépt. 34
Vds, éch. jeux **MEGADRIVE** : Sonic, Fantasia, World Cup italia 90, Shadow of the Beast, etc. Contacter FRANÇOIS au 67 98 21 36 à Pézennas.

Dépt. 34
Vds sur **MEGADRIVE** : Altered Beast, Shinobi, Golden Axe 2, Alien Storm, Street of Rage, Sonic 200 à 250 F le jeu. Tél au 67 65 34 67 après 19H. Demander THIERRY.

Dépt. 50
Vds **MASTER SYSTEM** plus 1 pad : 300 F. Vds aussi nbx jeux : Heavy Weight Champ, Shinobi... entre 50 et 200 F. Demander THIERRY au 33 94 50 32 entre 13H et 13H30 (du lundi au samedi sauf jeudi).

Dépt. 58
Vds **MEGADRIVE** FRANÇAISE avec 2 manettes et un adaptateur : 1000 F. Vds "Player One" du n°1 au 28 : 40 F l'un. Demander STEPHANE au 86 59 15 51.

Dépt. 59
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Shinobi, World Soccer, Tennis Ace, World class, Leader Board 150 F pièce. Tél au 20 39 28 57.

Dépt. 62
Vds ou éch. jeux sur **MASTER SYSTEM** : Cloud Master, Golden Axe, Ghostbusters, Dick Tracy contre jeux d'arts martiaux ou 230 F le jeu. Appelez JIMMY au 21 84 45 05 après 17H30.

Dépt. 69
Vds sur **MEGADRIVE** : Altered Beast 100 F, vds **MASTER SYSTEM** plus 5 jeux (Mickey, Alex Kidd 4, World Soccer...) 800 F valeur 2100 F. Contacter GILLES au 78 43 92 56.

Dépt. 69
Vds sur **MASTER SYSTEM** : World Soccer, Double Dragon 150 F l'un (à débattre) ou éch. les 2 contre Spiderman, Joe Montana Football, Sonic ou Donald. Demander CEDRIC au 78 34 03 45 après 19H.

Dépt. 72
Vds **MASTER SYSTEM** : Double Dragon, Shinobi 250 F pièce ou bien 400 F les 2. Demander XAVIER au 43 85 57 91 à partir de 19H.

Dépt. 75
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Shinobi, Double Dragon... plus Light phaser avec Rambo III.
Vds manettes à infrarouge et imprimante **EPSON LX 800** (le tout

PETITES ANNONCES

neuf). Demander MIKAEL au 43 80 86 59.

Dépt. 77
Vds Light phaser 300 F plus Operation Wolf sur **MASTER SYSTEM** II 300 F. Tél au 64 45 02 97, demander PHILIPPE aux heures de repas.

Dépt. 78
Vds **MEGADRIVE** plus nbx jeux ainsi qu'un adaptateur **MASTER SYSTEM** plus nbx jeux, valeur + de 10000 F vendu 5000 F. Demander Isabelle MENDES au 30 56 38 02 après 18H.

Dépt. 78
Vds jeux **MASTER SYSTEM** : Monopoly, Golvellius cause double, 280 F une ou 500 F les deux. Contacter Bernard Godin 9 rue de Montreuil. 78000 Versailles ou Tél au 39 53 67 42 après 19H.

Dépt. 78
Vds ensemble ou séparément **MASTER SYSTEM I** (Hang On, Labyrinthe, Safari Hunt inclus) plus global Defense, F16 Fighter, Super Tennis plus pistolet et 2 manettes.
Tél au 30 50 57 61 jusqu'à 20H.

Dépt. 87
Vds sur **MEGADRIVE** : Robocod, Road Rash, El Viento. Tél au 55 06 06 21 après 18H.

Dépt. 88
Vds jeux **MEGADRIVE** : Super Monaco GP, Wrestle War, Wonder Boy III 250 F pièce, Altered Beast 150 F et cherc nouveauté. Contacter Christophe HOUILLON 33 fg de la Croisette. 88200 Remiremont.

Dépt. 91
Vds **MASTER SYSTEM** plus 1 joy, 5 jeux dont Mickey, Alex Kidd 2, Shadow Dancer... Valeur 2300 F, cédé 1100 F (TBE janvier 92). Cher. **MEGADRIVE** FRANÇAISE plus jeux à prix intéressant. Contacter JULIEN au 60 12 50 05 (répondeur).

Dépt. 93
Vds jeux **MASTER SYSTEM** plus console, lunettes 3D, pistolet, 3 joysticks et 25 jeux (Bomber Raid, Double Dragon, Ghostbusters, R-Type, Wonder Boy II...) : prix 2900 F. Demander XAVIER au 42 87 75 87.

Dépt. 95
Vds pistolet plus 2 jeux 250 F, vds Zillion I et II, Great Baseball 100 F l'unité, Hang On, Bank Panic 50 F l'unité. Cherc. ou éch. contre Columns ou E-swat : Fantasy Star III, Might and Magic, Marble Madness 200 à 250 F pièce. Demander ANNE au 34 24 11 39.

Dépt. 95
Vds sur **MEGADRIVE** :
Sonic 200 F, Donald Duck 300 F, J. Buster Douglas 300 F.
Joindre PHILIPPE au 39 35 04 30. URGENT !

Dépt. 01
Vds jeux **MEGADRIVE** : Fantasia, Truxton 260 F pièce. Ach. manette MEGADRIVE. Tél au 74 50 15 45.

Dépt. 02
Vds **MEGADRIVE** plus 2 manettes et 2 jeux 1200 F. Contacter Mathieu Pallet au 23 38 08 52 (uniquement dans l'Aisne).

Dépt. 03
Vds **MASTER SYSTEM** plus 4 jeux, valeur 2000 F vendu 750 F à débattre plus 2 joypads. Ach. sur **MEGADRIVE** : Lakers Vs Celtics et EA Hockey 200 F le jeu. Demander NICOLAS de 17 à 20H sauf le jeudi.

Dépt. 07
Vds sur **GAME GEAR** : Sonic, Psychic World et Joe Montana à 200 F ou éch. le tout contre une **GAME BOY**. Contacter MICKAEL au 75 35 21 39.

Dépt. 01
Vds **MEGADRIVE** FRANÇAISE plus Forgotten World, Mickey Castle of Illusion, Moonwalker, Toe Jam et Earl, Altered Beast, Golden Axe et 2 manettes. Etat neuf 1800 F. Contacter BRUNO au 74 21 71 50.

Dépt. 11
Vds jeux sur toutes les consoles (MD, NEC, GAME BOY, etc.) prix et disponibilités selon titres demandés. Achète news sur **MEGADRIVE** et **NEO GEO**.
Tél au 68 65 05 49, demander Stéphane FOULON après 18H.

Dépt. 11
Vds ou éch. jeux sur **MASTER SYSTEM** : Astérix, Donald, World Cup Italia 90, Tennis Ace, Columns, Slap shot, Summer Games, etc. à partir de 150 F le jeu. Tél au 68 90 45 37.

Dépt. 13
URGENT ! Vds sur **MEGADRIVE** : Cyberball 200 F, Golden Axe, Magical Guy, Fantasia 300 F l'unité, Sonic 350 F, S. in the D. 390 F. Jeux neufs. Pas d'éch. Le lot 1500 F. Tél au 42 55 67 04.

Dépt. 14
Vds **MASTER SYSTEM** 300 F plus Donald Duck 250 F, Moonwalker 200 F, Shinobi 150 F, Alex Kidd in Shinobi World 150 F ou vds le tout 1050 F. Contacter BRUNO au 31 78 77 70 après 17H30.

Dépt. 14
Vds **MASTER SYSTEM** plus jeux (Sonic, GP Monaco, Double Dragon, Donald, Alex Kidd) le tout pour 1300 F, plus 2 control pads et quick joyce y compris. Contacter JULIEN au 31 74 32 83.

Dépt. 26
Vds **MASTER SYSTEM** plus California Games, Out run, Super Tennis, le tout 1130 F ou éch. contre GAME GEAR plus adaptateur et 2 jeux. Contacter Antony BARDOT au 75 02 11 81.

Dépt. 27
Vds **ATARI 1040 STE** plus joystick, souris et une cinquantaine de jeux. Le tout pour 4500 à 5000 F (prix à débattre). Contacter DAMIEN au 32 46 86 46.

Dépt. 27
Vds **PC ENGINE CORE GRAFX** plus 3 jeux (Batman, Baroumba, Ninja Warrior). Parfait état 1000 F. Contacter YANN au 32 41 58 46 à partir de 17H.

Dépt. 28
Vds jeux **MEGADRIVE** FRANÇAISE : Rambo III 150 F, Shining Darkness 350 F, Phantasy Star III 450 F et le hint book Phantasy Star III 50 F. Contacter EMMANUEL le mardi et le mercredi au 37 82 13 20.

Dépt. 33
Vds jeux sur **MASTER SYSTEM** : Shinobi 150 F et Teddy Boy 50 F. Tél au 56 36 79 93 après 17H, demander NICOLAS.

Dépt. 33
Vds ou éch. **GAME GEAR** plus 7 jeux dont Sonic, Mickey, GG Shinobi plus adaptateur MS, adaptateur secteur 1650 F (valeur 3265 F) ou contre **MEGADRIVE** plus 3 jeux dont Sonic ou Donald. Demander OLIVIER au 56 06 81 52.

Dépt. 35
Vds **MASTER SYSTEM II** (encore garantie 7 mois) plus 5 jeux (Altered Beast, Golden Axe, Time Soldiers, Spiderman, Alex Kidd) le tout 875 F ou éch. contre **MEGADRIVE** plus 2 jeux. Contacter ANTHONY au 99 50 85 73.

Dépt. 38
Vds **MEGADRIVE** plus 2 manettes et 1 jeu (Fantasia). Poss. de mettre les jeux japonais, le tout 1100 F (TBE avec boîte d'origine). Contacter J.F. au 76 07 05 78.

Dépt. 42
Vds sur **MASTER SYSTEM** : Spiderman 300 F ou éch. contre Donald ou Astérix. Demander PASCAL au 77 47 14 73 entre 12H et 14H.

Dépt. 42
Vds **MEGADRIVE** plus 6 jeux : Spiderman, Alex Kidd, Alien Storm, Mickey Mouse, Altered Beast, Quack Shot, 2 manettes (achat nov. 91) 2800 F. Contacter HERITIER au 77 38 45 78 (St-Etienne).

Dépt. 44
Vds **GAME GEAR** plus 3 hits (Sonic, Aleste, Donald) plus adaptateur secteur et adaptateur MS (sous garantie 9 mois) 850 F.
Tél au 40 76 30 97.

Dépt. 44
Vds jeux **MEGADRIVE** (Decap Attack, Art Alive, Quack Shot, Wonder Boy III etc.) plus 10 jeux **MASTER SYSTEM**. Contacter Alain ROUL au 40 59 21 76 ap. 18H.

Dépt. 45
Vds ou éch. sur **MEGADRIVE** les jeux : Budokan, Altered Beast contre Fantasia, Quack Shot ou Toe Jam and Earl. Contacter PHILIPPE au 38 54 01 52.

Dépt. 47
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes, 4 jeux (Dead Angle...) le tout 1200 F. Demander MICKAEL au 53 40 77 09 ap. 19H.

Dépt. 52
Vds jeux **MEGADRIVE** à partir de 200 F. Possibilité d'éch. Ach. jeux à partir de 200 F et maxi. 300 F. Contacter FREDERIC au 20 31 34 77.

Dépt. 59
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes avec 9 jeux (Populous, Wonder Boy 3, Tennis Ace...) valeur réelle 3500 F, vendue 1800 F (à débattre). Demander ARNAUD vers 19H au 21 88 00 62.

Dépt. 59
Vds jeux **MEGADRIVE** à partir de 200 F. Poss. d'éch. J'ach. aussi des jeux à partir de 200 F et maximum 300 F. Contacter FREDERIC au 20 31 34 77.

Dépt. 59
Vds jeux **MASTER SYSTEM** 100 à 150 F : Double Dragon, Time Soldiers, Double Hawk, Cyber Shinobi. Contacter PIERRE au 28 66 40 90 après 19H.

Dépt. 59
Vds **MASTER SYSTEM** plus joystick, 8 jeux (Golden Axe Warrior, Spellcaster...) prix 1000 F ou éch. contre cartouches **MEGADRIVE**. Ech. aussi jeux **MEGADRIVE**. Demander LUDOVIC au 28 64 27 91.

Dépt. 60
Vds sur **MEGADRIVE** :
Mickey Mouse et Street of Rage 275 F l'unité ou 500 F les 2 (TBE). Contacter le 44 25 47 89.

Dépt. 60
Vds sur **MASTER SYSTEM** :
Wonder Boy III, Battle Out Run 165 F pièce, My Hero 100 F.
Tél au 30 34 85 18 ou écrire à Pierrick FROMI, 344 rue Henri Barbusse. 60230 Chambly.

Dépt. 60
Vds **MEGADRIVE**, 1 manette adaptateur avec jeux : Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghost, Sonic, Golden Axe, le tout en TBE : 1750 F (-3 mois). Contacter LUDOVIC au 44 71 17 27.

Dépt. 62
Vds **MASTER SYSTEM**, 2 joypads, Alex Kidd in Miracle World, le tout 500 F. Vds seulement dans dépt 62 et 59. Tél à FABIEN au 21 59 97 42 après 19H sauf le mardi et dimanche.

Dépt. 63
Vds **MASTER SYSTEM** 1 plus 1 manette, pistolet et 5 jeux (parfait état, sous garantie) 1000 F. Contacter PHILIPPPE au 73 63 37 63 ap. 17H.

Dépt. 65
Vds **MASTER SYSTEM** plus 2 manettes plus 17 K7 : Sonic, Spiderman, Moonwalker, Bubble Bobble etc. Etat neuf, le tout 3800 F. Joindre ERIC au 62 36 90 33.

Dépt. 69
Vds **MASTER SYSTEM** avec 2 manettes plus pistolet et 2 jeux (Strider, Dragon Crystal) 890 F. Contacter NICOLAS au 78 22 26 97 après 19H.

Dépt. 69
Vds **MEGADRIVE** FRANÇAISE plus 2 manettes, arcade power, joystick et 7 jeux (Mickey, Strider, Mario Lemieux...) prix à débattre. Tél au 78 72 79 50 après 17H30, demander YANNICK.

Dépt. 69
Vds jeux **MEGADRIVE** FRANÇAISE 200 F l'un : Alex Kidd, Spiderman, Super Hang On, Golden Axe, Ghostbusters, Super Thunder Blade, World Cup Italia 90.
Tél au 78 64 89 73.

Dépt. 69
Vds **MASTER SYSTEM** 300 F (garantie juin) plus 3 jeux : Golden Axe, Mickey, Cyber Shinobi 200 F l'un. Tél au 78 43 42 56.

Dépt. 77
Vds sur **MEGADRIVE** : Altered Beast 150 F. Demander JEAN-PHILIPPE au 60 06 44 55. Salut !

Dépt. 69
Vds sur **MEGADRIVE** : Mickey, Sonic, Winter Challenge, Golden Axe 2, F22 interceptor, Midnight Resist. Ech. possible. Vds jeu **NEC**. Ach. sur MEGADRIVE et NEC. Tél au 78 39 31 41 après 17H.

Dépt. 71
Vds **MEGADRIVE** plus 3 hits, 1 manette et Mega Force n°4 pour 1500 F (valeur 2350 F) ou éch. contre SUPER FAMICOM plus 2 jeux. Vds uniquement dans le 71. Tél au 85 38 15 94.

Dépt. 72
Vds **AMSTRAD 6128** couleur, disks, 83 jeux originaux dont Hard-Driving, Action Fighter..., le tout pour 2800 F. Contacter AURELIEN au 43 25 54 41.

Dépt. 76
Vds **MEGADRIVE** plus 1 manette, 1 arcade power stick et 6 hits (sous garantie), valeur 4000 F, vendue 3000 F. Tél au 35 28 28 36.

Vous êtes étudiant, disponible le samedi, vous êtes à l'aise au téléphone, et les jeux vidéo vous intéressent : venez nous rejoindre pour animer la ligne téléphonique de Maître SEGA.
Adressez votre CV + photo ainsi qu'une lettre manuscrite à :

SEGA, 8-10, rue Barbette
75003 PARIS

en indiquant, sur le CV et sur l'enveloppe, la référence : RM.

GAME'S
Le plus grand choix de jeux
PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20
VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30
CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
- Écrire lisiblement en majuscules S.V.P.

Votre département : ☐ | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

N° 6

☐ Achat ☐ Vente ☐ Échange ☐ Contact

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du Général Leclerc, 93500 PANTIN.

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise 20 F.

OUI! Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE.
Il y a 11 numéros par an.
En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F.
Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93500 Pantin.

☐ Je m'abonne pour six numéros de MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
(160F. pour la France métropolitaine • 220F. pour les pays de la C.E.E.).

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (le N°1 étant épuisé) au prix unitaire de 40 F. (France dont 10F. d'expédition) ou 50 F. (C.E.E. dont 10F. d'expédition).

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5

soit un total de ..... exemplaires x ..... FF = ... FF

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE = ... FF

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... CP : .....

Ville : ..... Tél. : ..... Age : .....

J'ai une ☐ • Master System ☐ • Megadrive ☐ • Game Gear

3615 MEGAFORCE

Finis tes jeux grâce à nos centaines d'astuces

Dialogue en direct avec des fanas de jeux SEGA

Notre mascotte SCHMURZ répond à tes questions

3615 MEGAFORCE
le serveur des Segamaniaques
24h sur 24

TECMAGIK

ultimate play power

VOUS SORT ...

Eclatez-vous sur PACMANIA, la conversion la plus réussie du plus passionnant des jeux d'arcades réalisés par SEGA.

Sans nul doute, le meilleur jeu de stratégie de tous les temps sur SEGA Master System. Vous régnez en maître sur votre planète. Mettez en place vos stratégies de défense et de développement. Tout simplement génial!

Un incroyable tour de force technique: le célèbrissime Shadow of the Beast est encore plus grand sur Master System que sur les versions 16 bit originales. Sa jouabilité lui a valu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure/action de l'année!

MEGA GAME · ZERO CONSOLE CLASSIC · Power Factor GOLD · MEGASTAR joystick · Power Factor GOLD · C+VG 92% · Micro News · MEGASTAR joystick

TILT D'OR AWARD 1991 · MASTER BLASTER · PRO YO · MEGA ZONE

TECMAGIK
(ENTERTAINMENT) LTD.

SEGA™
Master System™

1 Norland Place, London W11 4QG,
ENGLAND.

... LES GRANDS JEUX